A revista de videojogos

Player

Março 2000 Nº. 6

Playstation Nintendo 64 [illegible] Boy PC Dreamcas

Horror em todos os sistemas

RESIDENT EVIL

ESPECIAL DE 12 PÁGINAS

1.390$00 € 6.93, (incl. CD-ROM)

future publishing Your Guarantee Of Value BIT Sociedade Editora, Lda

SHENMUE

Estará o mundo preparado para esta maravilha da Dreamcast? Revelado na página 46

GRAN TURISMO 2

Mais pistas, mais carros – simplesmente impossível de terminar. Análise da mais esperada das sequelas

MESSIAH

Cuidado com estranhos

100 páginas de

Taxistas
ISS Evolution
Horror
Crazy Taxi
Multimédia
Exorcistas
Internet
& Muito Mais!

INCLUI JOGO COMPLETO: SUPER EF 2000!

PRODUTOS LICENCIADOS

PERIFÉRICOS PARA DREAMCAST

ACESSÓRIOS PREFERIDOS

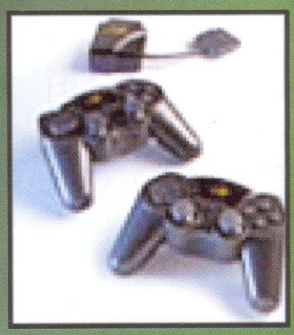
...também para DREAMCAST e PC

INOVAÇÃO

* Alguns destes acessórios são compatíveis com PC

DUAL SHOC
SCORPION
3.880$0

MEGA PISTOL
" A pistola mais real de sempre para a PSX "
com pedal, recolhe a culatra
(Todos os jogos)
8.980$00

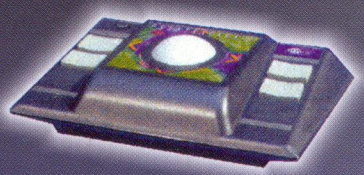


WIRELESS CONTROLLE
Comandos sem fios.
12.980$00

ANALOG DUAL SHOCK
3.980$00

nYko

NAKI



MadCatz

ARCADE TRACKBALL
LICENCIADO SONY
REVOLUCIONÁRIO
2.980$00

DANCING ANGEL
Sucesso estrondoso no Japão/E.U.A.
use os pés em vez das mãos.
7.980$00 (Dança, e todos os jogos)

PRO ACTION REPLAY
adaptador Universal (JAP/USA)
Batotas
4.880$00

C. MEMÓRIA
8 MB
3.980$00

CABO
RGB
SCART
1.780$00
c/ cabos Audio/Guncon

CARTÃO MEMÓRIA
1 MB MAD CATZ
" O melhor cartão de memória p/ PSX "
(PLAYMANIA)
1.580$00

World Gate
Imagine no Limits...
IMPORTADORES EXCLUSIVOS

À VENDA NAS MELHORES LOJAS !...(FNAC, VIRGIN, GAME OVER, ELIAS GARCIA (FUNCHAL), FRIJOC (AÇORES)

PREÇOS IMBATIVEIS PARA REVENDA !

CONTACTE-NOS: Tel. 21 723 07 17 Fax. 21 723 06 75

ESCRITÓRIOS:
Torres de Lisboa - R. Tomás da Fonse
torre G - 1600 LISBOA
* FACULTATIVO

PLAYSTATION

ADQUIRA PRODUTOS COM A GARANTIA DESTE SIMBOLO

World Gate

Imagine no Limits...

VOLANTE EXCLUSIVO DOS CAMPEÕES !

OFICIAL MCLAREN

VOLANTE + PEDAIS + TRAVÃO DE MÃO C/ VIBRAÇÃO.

"O Volante mais completo da PSX" **17.880$00**

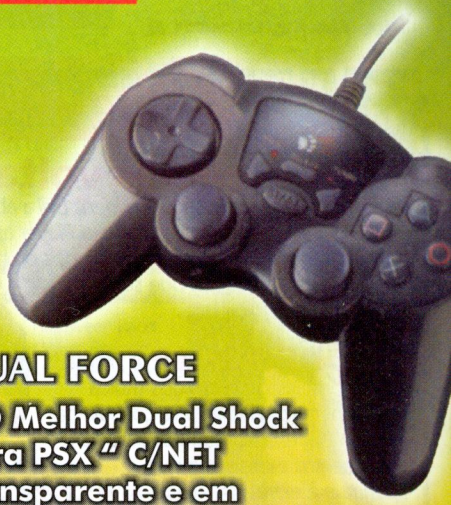
- Mudanças com 4 posições
- Volante ajustável em altura e ângulo
- Fixação c/ventosas ou grampos
- Volante com pegas em borracha

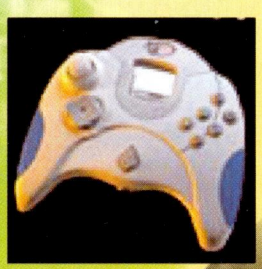
OFERTA ESPECIAL!... ...Joystick Arcade Max

WORLD CHAMPIONS 1999

RACING WHEEL
Volante + Pedais + Mudanças com Vibração Volante MC2 para Dreamcast

16.980$00





DUAL FORCE
" O Melhor Dual Shock para PSX " C/NET Transparente e em várias cores

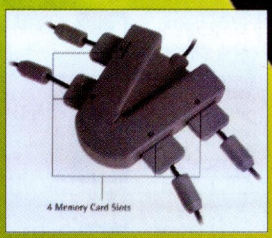
4.980$00

COLETE MASSAGENS!
Dual Shock

9.980$00

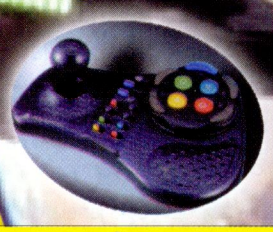
DREAM PAD
Comando para Dreamcast

6.880$00



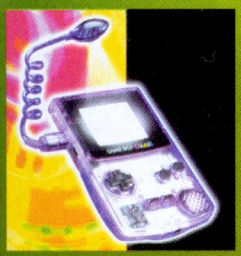
MULTI-TAP

5.980$00



ARCADE MAX
LICENCIADO SON

4.980$00



WORM LIGHT
Revolucionário!

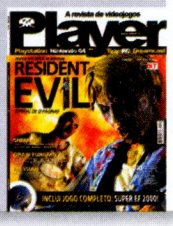
2.980$00

ENVIAMOS Á COBRANÇA PARA TODO O PA

E MUITOS OUTROS ACESSÓRIOS PARA PC/ N64/ GAME BOY

KIT gráfico decoração para PSX.....	1.980$0
Cabo antena RF (saida pistola).....	2.880$0
Movie Card (lê VCD/Karaoke).....	14.980$0
Conjunto 2 Comandos sem fios.....	6.980$0
Cartão de memória 72 MB.....	8.980$0
Cartão de memória de 2 MB.....	2.380$0
Cartão de memória de 4 MB.....	3.480$0

Índice



Março 2000

Este Mês — O calor do sol da primavera aproxima-se.

10 1999: Vencedores e vencidos Os confrontos entre aqueles que ganham e aqueles que gastam dinheiro.

11 Uma dupla com futuro A Konami e a Universal Studios chegam a acordo para a produção de filmes e jogos.

16 A morte do pinball Será que as bolas prateadas perderam o brilho? Será este o fim de uma grande conceito?

RESIDENT EVIL 3

Veja na página 54

A Jogar — Exercitar os músculos.

28 Crazy Taxi Até que ponto de realismo chega a última maravilha da Dreamcast? A *Player* saiu à rua e descobrui.

30 Exorcismo O terror saiu à rua sob a forma de fantasma. O medo impera ao virar da esquina. Tudo o cuidado é pouco.

32 Track & Field 2 A actividade física sempre foi e sempre será essencial para o nosso bem estar. Mas virtualmente?

32 Uma forma de estar em forma sem sair do sofá.

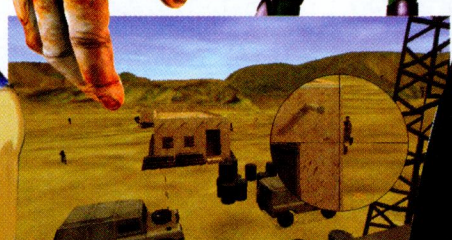
Novidades — Corre, tartaruga , corre.

34 Os zombies voltam a atacar Com o lançamento da saga *Resident Evil* a abranger todas as plataformas conhecidas pela humanidade, a *Player* aproveita a oportunidade para viajar por entre a história dos jogos do horror, dos filmes em que se inspiraram e naqueles que serão os objectivos a atingir.

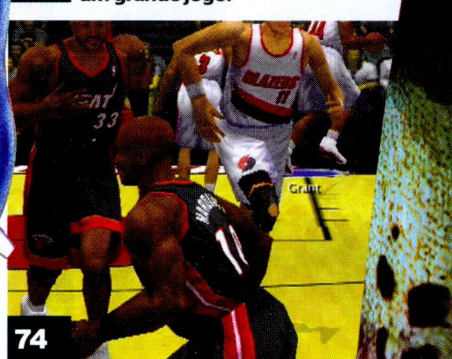
46 Shenmue A última grande antevisão de um dos títulos mais esperados para a nova consola da Sega. A *Player* aprofunda os seus conhecimentos e descobre que *Shenmue* é extremamente semelhante à vida real, com a excepção de ser mais excitante.

20 A antevisão de uma rapariga com futuro, *Fear Effect*.

92



68 Delta Froce 2, a sequela de um grande jogo.



74

Todos os Meses — Para arrefecer um pou

6 Perguntas & Respostas Uma palavra a dizer

10 Especial Novidades às toneladas

18 A Chegar Uma olhadela pela janela do futuro.

27 A Jogar A experiência dita a qualidade.

86 Guia Player O melhor dos bolos está por cima.

90 Caixa de Pandora A velocidade de Gran Turismo.

96 Viagem no tempo O passado junta-se ao presente.

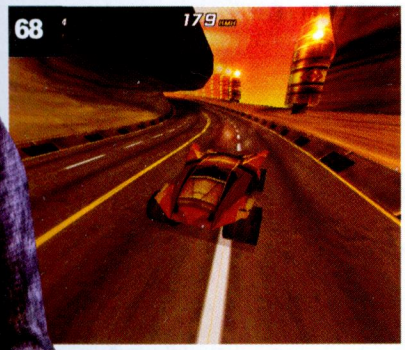
98 Os melhores momentos Desligou-se o PC.

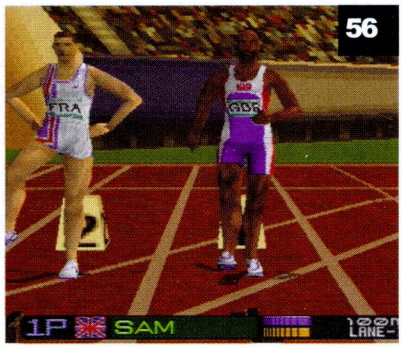
45 JOGOS ANALISADOS

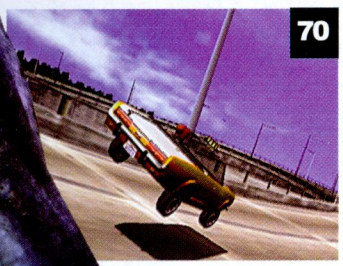
Análises

★★★★★

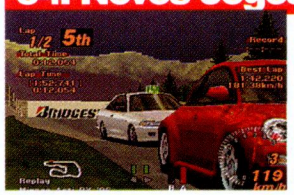
O melhor guia de jogos do consumidor







54: Novos Jogos PlayStation



Novos lançamentos: Resident Evil 3: Nemesis, Gran Turismo 2, ISS Pro Evolution, International Track & Field 2, Cool Boarders 4 Marvel Vs Capcom, Railroad Tycoon 2, Rally Championship, Toy Story 2, Tiny Tank, Pong, Overblood 2, Hellnight, The Next Tetris, Worms Pinball, Rising Zan The Samurai Gunman.

■ ***Gran Turismo 2*: veloz.**

66: Novos Jogos PC

Novos lançamentos: Messiah, Mad Trax, Delta Force 2, Nerf Arena Blast, Hazard, Myst Masterpiece, Odium, Septerra Core, Warhammer 40,000: Rites of War, F-18 Super Hornet.

■ ***Delta Force 2*: comovente.**

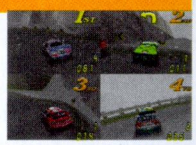
71: Novos jogos Dreamcast

Novos lançamentos: Crazi Taxi, Virtua Striker ver 2000.1, Resident Evil 2, Sega NBA 2K.

■ ***Virtua Sriker*: bonito golo.**

77: Novos Jogos N64

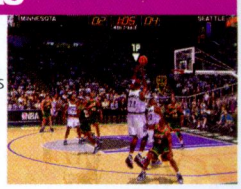
Novos lançamentos: Resident Evil 2, Top Gear Rally, EPGA Golf, A Bug's Life.



■ ***Top Gear Rally*.**

81: Outros Sistemas

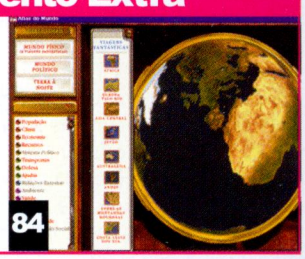
Game Boy Color: Klax, Halloween Racer Pac-Man/Ms Pac-Man, Star Wars: Episode One Racer, Dragon Warrior Monsters, Mickey's Racing Adventure.



■ ***Virtua Basketball*: "três pontos!"**

84: Entertenimento Extra

84 Multimédia
Exame de código
85 Internet
As maravilhas da Net
85 DVD
Go!



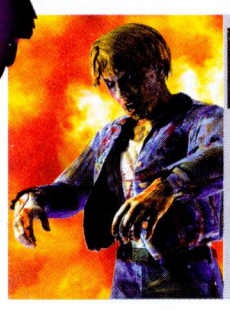
■ **Volta ao mundo.**

84

O terror atacou doze páginas da *Player*. A não perder. 34

46 ***Shenmue*: melhor que a realidade?**

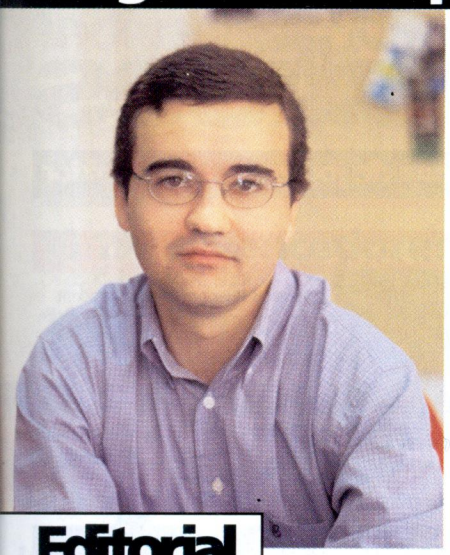
30 **Possuir ou ser possuído, não temos escolha.**



A revista de videojogos

Player

Editorial & Publicidade: **Revista Player**
Azinhaga da Torre do Fato, 19 B, Escritório 1, 1600-774 Lisboa
Telefone: **21.711 26 00**
Fax: **21.716 83 80**
E-mail: **geral.player@bit.pt**



Editorial

A hora da verdade

Março é o mês que pode muito bem começar a delinear o futuro dos maiores jogadores (leia-se empresas) no mercado das consolas domésticas. O lançamento japonês da PlayStation2, no dia 4, poderá ser o indicador que se esperava para se começar a entender qual a reacção que os mercados americano e europeu terão quando, lá mais para o final do ano, a máquina da Sony chegar a esses destinos. De facto, segundo anúncio recente por parte da própria empresa, a Sony espera vender, só nos dois primeiros dias, nada mais nada menos do que dois milhões de unidades.

Serão estes números demasiado ambiciosos? Talvez não. Isto se tivermos em conta a bem oleada máquina comercial por detrás da companhia nipónica. É também uma boa altura para se começar a perceber que argumentos irá utilizar a Sega para combater a ameaça PlayStation, nomeadamente com títulos sonantes e periféricos onde se incluem uma unidade de DVD e unidades de armazenamento de dados para a Internet. Para atear ainda mais a fogueira, a Nintendo "finalmente" revelou que a sua Dolphin deverá ser pelo menos 33 porcento mais poderosa do que a PS2. Um bom prenúncio? A ver vamos.

Um dos trunfos com o qual qualquer sistema conta é certamente com a bem sucedida saga de *Resident Evil*. Raccoon City volta a estar nas bocas do mundo e, por tal razão, nada melhor do que acompanhar a sua história e todos os futuros lançamentos num especial de 12 páginas. Não há que ter medo. *Gran Turismo 2* (depois dos atrasos), *Messiah* e *Crazy Taxi* merecem também destaque especial neste número da *Player*. E, para todos os que ansiavam por notícias de *Shenmue*, este mês podem ver os seus desejos correspondidos.

Mas chega de conversa, já que existe um punhado de jogos que esperam ansiosamente por nós. Bons sonhos.

Carlos Santos
Editor

As suas questões

Porquê preocupar-se quando pode escrever as suas angustias e partilhá-las com o resto do mundo?

O fim da Sony?

Gostaria apenas de dizer que a nova PlayStation é o mais horrendo sistema de hardware que já alguma vez vi. Penso que a PlayStation original é bastante mais agradável à vista e que a N64 é absolutamente maravilhosa, com um design delicioso. Quem pensa que a Sony vai produzir jogos minimamente decentes num tão curto espaço de tempo, desengane-se. O facto de apresentarem gráficos maravilhosos não implica formalmente que sejam bons jogos. Um dia destes vou comprar a Dreamcast. Nunca na minha vida seria capaz de comprar uma PSX2. A Sony pensa que pode arrasar a concorrência com a sua legião de adolescentes imberbes que compram os seus produtos só porque está na moda. Se estes alguma vez tivessem jogado um jogo decente, como *Zelda64* ou *GoldenEye*, com certeza já teriam vendido as suas patéticas consolas e comprado alguma coisa decente. É isso mesmo adoradores fanáticos da PlayStation, comprem uma Nintendo ou uma Dreamcast. Em relação à Sony, o melhor é dedicarem-se aos vossos sistemas de alta fidelidade. Agora sinto-me realmente aliviado e espero sinceramente que o presidente da Sony leia isto.

João Mota, via e-mail

É óbvio que o presidente da Sony vai ler a sua opinião. Ele não perde uma única palavra do que se escreve na Player.
Infelizmente, o seu argumento não tem qualquer fundamento real, e como tal não podemos responder de forma apropriada a este tipo de críticas hilariantes.

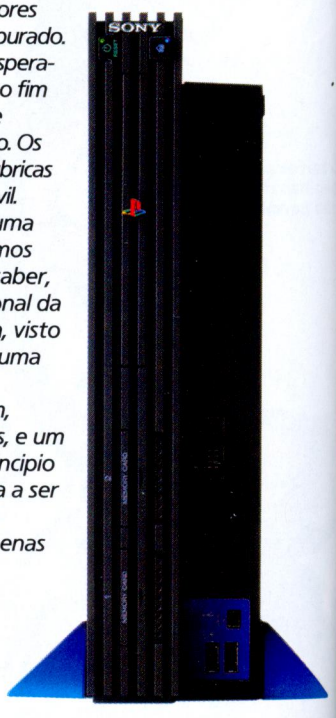
O leitor julga

Escrevo para a *Player* para avisar todos os leitores sobre o que podem esperar do jogo *Fighting Force 2*.
Recentemente comprei este jogo para a Dreamcast, pensando que talvez a Eidos fizesse dele um *Siphon Filter* com a personagem do 1 título, Hawk Manson. A Eidos costuma primar pela originalidade, mas o que é facto é que nunca antes tinha visto um jogo tão entendiante e com objectivos tão pouco elaborados. Este jogo consiste apenas em entrar em bases localizadas não sei onde e destruir tudo e todos. E isto até seria sugestivo se as armas ao nosso dispor estoirassem os inimigos ao género de *Quake II*, mas, ao contrário, o pobre Hawk tem que se esforçar muito para se conseguir livrar de inimigos, principalmente quando estes atacam em conjunto, derivado da péssima jogabilidade. Mesmo os grandes fãs de *Fighting Force* terão alguma dificuldade em se interessar pela sequela.

Os gráficos de *Fighting Force 2* são de má qualidade e a banda sonora é no mínimo muito fraca. É um jogo que teria algum sucesso se tivesse sido lançado há três anos atrás.
Mas agora gostava de perguntar à *Player* quando irá sair o jogo *Zombie Revenge*, o *Shenmue* (que pelo que sei foi adiado para a altura em que a consola da Sony, a PlayStation2 vai sair), o *Crazy Taxi*, o *MDK 2*, o *Resident Evil Code: Veronica* e o *Siphon Filter 2*. Gostava também de saber a que se deve o atraso da Dreamcast em relação à Internet, e afinal quando poderemos jogar títulos on-line através desta consola.

Artur Pinto, via e-mail

Uma opinião que não significa que concordemos integralmente com ela, mas que demonstra que os nossos leitores também têm um sentido crítico apurado.
Quanto às data de lançamento, espera-se que MDK2 seja lançado lá para o fim de Março (Abril é mais provável) e Siphon Filter 2 lá mais para o Verão. Os outros títulos poderá saber nas rubricas deste mês dedicadas a Resident Evil.
A Internet para a Dreamcast é uma boa questão à qual nem nós temos resposta. Ao que nos é dado a saber, nem o próprio distribuidor nacional da consola da Sega sabe a resposta, visto que à várias empresas que tem uma grande palavra a dizer (nomeadamente British Telecom, detentora dos direitos europeus, e um operador português que em principio será a própria PT). Abril continua a ser uma data possível mas não é de estranhar se o acesso se faça apenas nos meses seguintes.



Apoiar a Sony?!

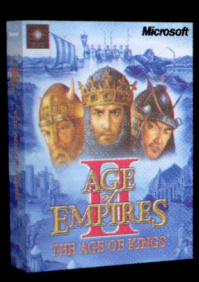
Olá. Sou leitor assíduo da vossa revista e pretendo expressar a minha opinião acerca da fantástica consola da sega que é a Dreamcast.
Sou detentor de uma Dreamcast e de uma PlayStation e gostava de vos fazer uma

Parta à conquista de um novo império...

AGE of EMPIRES II

THE AGE OF KINGS

Roma caiu e o mundo será dos mais fortes



O Age of Empires II The Age of Kings é a sequela do premiado e campeão de vendas Age of Empires, um jogo de estratégia em tempo real que desta vez se desenrola num período de mil anos - da queda do Império Romano do Ocidente, através da Idade Média, até aos alvores do Renascimento. Muito mais que um simples jogo, é um desafio à sua capacidade de conquista.

Microsoft®

Até onde é que você quer ir ?

www.microsoft.com/portugal

pequena pergunta: Porque é que vocês dão sempre poucas estrelas aos jogos da Dreamcast e muitas aos da PlayStation? Eu e um grupo de amigos meus não conseguimos ter a vossa opinião pois os jogos de Dreamcast além de terem uma qualidade gráfica fabulosa também apresentam boa jogabilidade.
Penso que os jogos de PlayStation ao pé dos da Dreamcast ficam muito aquém, pois apresentam gráficos cheios de quadrados, o que para um utilizador de PC como eu não posso aceitar. Penso também que a vossa equipa devia reflectir um pouco acerca do que vos falei pois parece que vocês só estão interessados em apoiar a Sony o que acho que não é justo.
Os jogos de Dreamcast merecem uma crítica muito melhor da vossa parte pois possuo mais de 12 jogos de Dreamcast e não há nenhum que me deixe ficar mal enquanto que os da PlayStation já me decepcionaram.
Agradeço desde já a vossa atenção.
Rafael Freitas, via e-mail

Antes de mais tem de distinguir o que são jogos para uma consola acabada de sair no mercado e uma que já foi lançada há quase cinco anos de atrás e numa altura em que efeitos gráficos 3D eram ainda uma miragem. Se fossemos julgar todos os títulos existentes sem olhar para a plataforma em questão, então teríamos de atribuir "estrelas abaixo de zero" a todos os jogos para o Game Boy simplesmente porque os gráficos destes ficam muito abaixo dos da Dreamcast. As coisas não podem ser assim tão lineares. Também não poderá comparar a quantidade de jogos que já foram e estão a ser lançados para a PlayStation e os que foram lançados para a Dreamcast. É óbvio que entre os milhares de jogos para a PSX, muitos têm uma qualidade duvidável enquanto outros (mesmo assim uma percentagem razoável) tem de ter uma qualidade muito superior. E se fala em gráficos e jogabilidade para a consola da Sega então também terá de levar em linha de conta a jogabilidade dos jogos PlayStation e não só os seus atributos gráficos. E já agora não se esqueça que as consolas domésticas estão limitadas à resolução máxima de uma televisão (400 x 425) enquanto que num PC podemos jogar a 1024 x 768 ou mesmo mais e fazer uso de dispendiosas placas gráficas muitas vezes de preço superior ao da própria consola.
Damos poucas estrelas ao jogos da Dreamcast? Estávamos a beneficiar a Sony quando escrevemos sobre Soul Calibur, Ready 2 Rumble, Sonic Adventure, Sega Rally 2, Power Stone, TrickStile e Crazy Taxi? Poderá apontar muitos outros jogos superiores a estes? Será que um jogo cheio de "quadrados" como Gran Turismo 2 é inferior a um muito detalhado Tokyo Highway Battle? Possivelmente não ...
E só mais uma coisa – provavelmente já se esqueceu do especial de 16 páginas sobre a Dreamcast na edição número 2. O melhor é reflectir primeiro.

Questões Dreamcast

Olá! Tenho uma Sega Saturn, PlayStation e recentemente comprei uma Dreamcast. É por esta última que vos escrevo.
1. Quando as pilhas do Visual Memory se gastarem, perdem-se os dados todos?
2. É verdade que estão a criar uma unidade de armazenamento para a Dreamcast?
3. É verdade sobre o DVD para a Dreamcast ou é simplesmente um rumor?
4. Sairá algum jogo da Lara Croft?
5. Já sabem a data exacta de ligação à Internet em Portugal?
Marco Mendes, Aldeia S. Francisco de Assis

Não. Não se perdem os dados todos. As pilhas só servem para jogar mini-jogos e para manter o relógio interno. A unidade de armazenamento e o DVD também deverão ser lançados. E vai mesmo ser lançada uma versão Dreamcast de TR:TLR. Mais notícias para breve.

A Dreamcast vencerá!

Comprei recentemente uma Dreamcast, e só agora comecei a ouvir falar de todas as maravilhas de que a PlayStation2 será capaz. Sem dúvida que vou querer ter uma PSX2, mas quando vi há dias imagens de *Crazy Taxi, Virtua Striker 2, The Lost World, Street Skater* e *Scud Race* apercebi-me que em termos de jogos de qualidade, a PSX2 não tem qualquer hipótese em relação à Dreamcast. Estou certo que num futuro próximo serão lançados ainda melhores jogos que estes. Para ser honesto, aquilo que realmente me interessa num jogo é a qualidade. Não tenho qualquer dúvida que títulos como *Ridge Racer 5* e *Tekken Tag* vão estar disponíveis para a máquina da Sega, já que estes foram desenvolvidos pela Namco, que ainda recentemente nos ofereceu *Soul Calibur*. Penso que o principal problema para a Sega reside no facto de a Sony ter construído uma reputação inabalável.
Osvaldo Matias, via e-mail

Na Player desejamos apenas que ambas as companhias desenvolvam de forma consistente excelentes títulos. Mas até que seja lançada a nova PlayStation, o melhor é acalmar um pouco e esperar para ver o que o futuro nos reserva.

Violência. Qual violência?

Gostaria apenas de dizer que não concordo quando se diz que os videojogos podem incitar à violência. Muitas pessoas pensam que a violência nos jogos ajuda a transportar a violência para a rua, mas na minha opinião, títulos como *GTA2* e *Kingpin* apenas baseiam as suas ideias na violência existente nas grandes cidades.
Rui Santos, via e-mail

E todos aí em casa partilham a mesma opinião? Fantástico!

Escreva-nos

Player,Perguntas & Respostas
Azinhaga da Torre do Fato
19-B, Escritório 1, 1600-774
Lisboa
Fax: 21 - 7168308
E-mail:correio.player @bit.pt

E sobre isto?

■ O que pensa sobre as seguintes questões: A *concepção da PlayStation2* – será ela uma apelativa peça de design? *Track & Field 2* – quais os melhores métodos? *O Pinball* – a mística estará a desaparecer?

A revista de videojogos
Player
Número 6

BiT, Sociedade Editora, Lda.
Capital Social: 5.000.000$00
Azinhaga da Torre do Fato
19-B, Escritório 1, 1600-774 Lisboa
Tel.: 21 711 2600 – Fax: 21 716 8308
Email: correio.player@bit.pt

Director **Pedro Amaral** [pamaral@bit.pt]

Editor **Carlos Santos** [csantos@bit.pt]

Redacção **Cláudio Almeida**
e colaboradores **Hélder Gonçalves**
Rogério Jardim

Director de Produção **Jorge Batista**

Director de Arte **Norberto Salazar**

Maquetista **Paula Antunes**

Secretária **Milai Almeida**

Administração de Sistemas
NÚCLEO Digital, Lda
Rua Padre Américo, 9B - 1 dto
Tel.: 21 711 15 44
Fax: 21 711 15 52
Email: nucleo@ip.pt

Directora Comercial **Cristina Laranjeira** [cristinal@bit.pt]

Responsáveis de Contas **Nuno Martins** [nmartins@bit.pt]

Assinaturas
Patrícia Lima
[patricial@bit.pt]
Clara Henriques
[clarah@bit.pt]
Tel.: 21 711 26 03 – Fax: 21 716 8308
Remessa Livre n 42121 1600-774 Lisboa
Email: assinante.player@bit.pt

Fotólitos
HL, Digitalização Electrónica de Imagem e Artes Gráficas, Lda.
Rua Mariana de Andrade, 34 r/c, Pinhal dos Frades, 2840 Seixal – Tel.: 21 224 7069

Impressão
Avenida Gráfica, SA
Severo Ochoa, 5
8914 – Leganés – Madrid

Distribuição
Midesa Portugal – Distribuição de Publicações, SA
Rua da República da Coreia, n.º 34
Ranholas, Sintra
Tel.: 21 926 7800, Fax: 21 926 7868

ISSN: 0874-6842

Tiragem desta edição: 25.000 exs.

Arcade

Os artigos inseridos nesta revista, traduzidos ou reproduzidos da Arcade, são propriedade de © Future Publishing Limited; England.

NINTENDO 64

AGORA SÓ

19.990$00

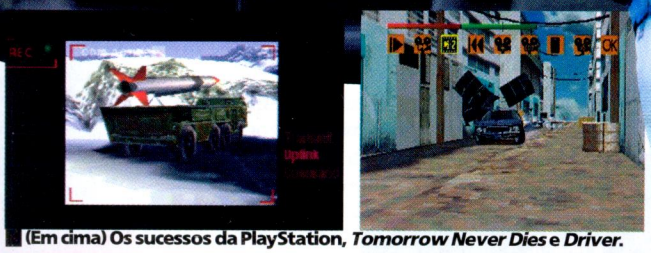
P.V.P. aprox.

COLOR EDITION

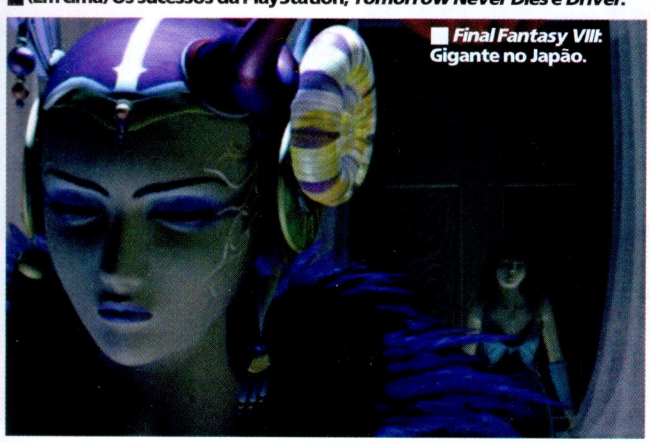
GAME ON

O mundo dos videojogos: descubra-o durante ... as

■ *Gran Turismo* – continua a vender às toneladas.



■ (Em cima) Os sucessos da PlayStation, *Tomorrow Never Dies* e *Driver*.

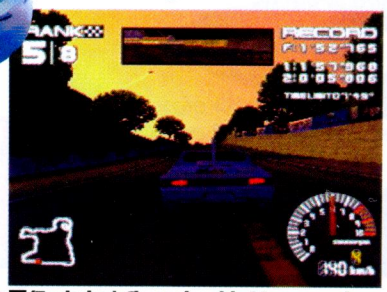


■ *Final Fantasy VIII*: Gigante no Japão.

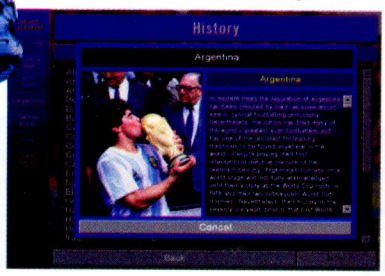
■ *Metal Gear Solid* conseguiu dominar todas as plataformas.

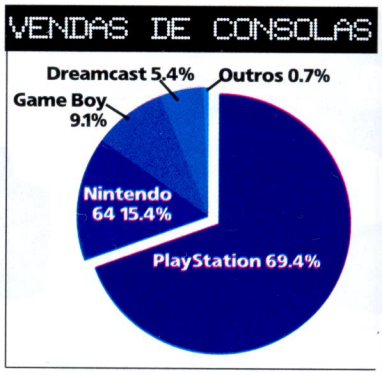
■ A EA Sports celebra mais um ano fantástico da série *FIFA*.

■ (Em baixo) *Ridge 4*.



■ (Em baixo) *Championship Manager* reina...





SALDO ANUAL

1999: Vencedores e vencidos

FIFA, Driver e Metal Gear Solid contribuíram para mais um grande ano da PlayStation.

O recente lançamento dos resultados referentes ao *software* e *hardware* mais vendidos no ano de 1999 mostram que a PlayStation – já com cinco anos – ainda tem muitas cartas para dar, e isto apesar da implementação de um novo competidor denominado por Dreamcast.

Em 1999, o consumidor europeu comprou quase cinco vezes mais consolas PlayStation do que N64, com a Dreamcast ainda a não ter tempo de mercado suficiente para fazer tremer a popularidade da PlayStation.

A Sony vendeu, por exemplo, na Inglaterra, mais de cinco milhões das suas pequenas caixas cinzentas. O domínio do *hardware* da Sony teve, naturalmente, uma grande influência na venda de *software*. Todos os nomes presentes nos dez mais vendidos em 1999 eram títulos para a PlayStation.

O jogo mais vendido para PC foi *Championship Manager 3* que se ficou pela décima primeira posição. A Nintendo conseguiu estar presente no top 20 em consequência do grande fenómeno Pokémon, em que as versões vermelhas e azuis ocuparam os 16.º e 17.º lugares, respectivamente. Mas o grande jogo do ano para a N64 – *The Legend Of Zelda* – falhou a presença entre os 50 mais vendidos. Para a Dreamcast o jogo mais popular foi *Sonic Adventure*, que não passou do 72.º lugar.

Tanto quanto sabemos em relação a novatos, *Driver* e *Metal Gear Solid* foram recompensados por grandes níveis de venda. No início do ano, *Driver* nem conseguia atrair uma editora, enquanto que pelo Natal já era o jogo mais vendido do ano para a PlayStation. Já a aventura da Konami conseguiu terminar a época num estrondoso terceiro lugar.

Os outros grandes sucessos dizem respeitos às sequelas dos simuladores de futebol. O *FIFA 2000*, da EA Sports, foi o segundo título mais vendido para a PlayStation, mas que combinado com as vendas para PC torna-se no título mais vendido do ano. Isto continua a provar que uma licença forte e uma excelente campanha de *marketing* pode triunfar perante a originalidade. Foi muito difícil realçar a qualidade de *ISS Pro Evolution* no decorrer do ano passado. E o facto de que *FIFA 99* também esteve presente entre os dez mais vendido ainda realça mais o nosso ponto de vista.

No PC, o grande *Championship Manager 3*, da Eidos, conseguiu atingir todos os seus objectivos, e mais, a actualização *99/00* atinge ainda o terceiro posto. Outras licenças lucrativas foram as de *Tomorrow Never Dies* e *Star Wars Episode One: The Phantom Menace*, isto apesar da *Player* continuar a achar que estes títulos apenas são vendidos pelo nome e não propriamente pela qualidade.

A importância do poder do nome dos jogos é cada vez maior, todos o podem ver claramente. Quatro dos 10 jogos mais vendidos foram títulos antigos a preços promocionais. O que quer dizer que não somos obrigados a gastar rios de dinheiro em troca de um pouco de diversão. O que é, realmente, uma boa política nos dias de hoje.

TOP'S 1999

TODOS OS FORMATOS

1 **FIFA 2000**
(EA Sports) PSX, PC
2 **Driver**
(GT Interactive) PSX, PC
3 **Metal Gear Solid**
(Konami) PSX
4 **Gran Turismo**
(Sony Platinum) PSX
5 **Tomb Raider 4**
(Eidos) PSX, PC
6 **Colin McRae Rally**
(Codemasters Budget) PSX
7 **Grand Theft Auto**
(Take 2 Budget) PSX, PC
8 **Tomorrow Never Dies**
(EA) PSX
9 **Tomb Raider 2**
(Eidos Budget) PSX, PC
10 **FIFA 99**
(EA Sports) PSX, PC

CONSOLAS EUA 99

1 **Pokémon Blue**
(Nintendo) GB
2 **Pokémon Red**
(Nintendo) GB
3 **Pokémon Yellow**
(Nintendo) GB
4 **Pokémon Pinball**
(Nintendo) GB
5 **Pokémon Snap**
(Nintendo) N64
6 **Donkey Kong 64**
(Nintendo) N64
7 **Gran Turismo**
(Sony) PSX
8 **Super Smash Brothers**
(Nintendo) N64
9 **Driver**
(GT Interactive) PSX
10 **Spyro The Dragon**
(Sony) PSX

CONSOLAS JAPÃO 99

1 **Final Fantasy 8**
(Square) PSX
2 **Yugioh! Duel Monsters**
(Konami) GB
3 **Resident Evil 3**
(Capcom) PSX
4 **Dance Dance Revolution**
(Konami) PSX
5 **Crash Bandicoot 3: Warped**
(Sony) PSX
6 **Super Smash Brothers**
(Nintendo) N64
7 **Everybody's Golf 2**
(Sony) PlayStation
8 **Dragon Quest Monsters**
(Nintendo) GB
9 **Yugioh 2 – Dark Duel Stories**
(Konami) GB
10 **Simple 1500 Series Mah Jong**
(D3) PSX

OS MELHORES

1 **Ridge Racer 4**
(Sony) PSX
2 **Carmageddon**
(SCi) PSX/N64
3 **Drakan**
(Psygnosis) PC
4 **Urban Chaos**
(Eidos) PC
5 **Shadowman**
(Acclaim) N64/PC/DC
6 **Speed Freaks**
(Sony) PSX
7 **Wipeout 3**
(Sony) PSX
8 **Fighting Force 2**
(Eidos) PSX/DC
9 **Virtua Fighter 3tb**
(Sega) DC
10 **Duke Nukem Zero Hour**
(GT Interactive)

NOVOS JOGOS

Konami torna-se Universal

Bruce Lee chega às consolas, Solid Snake nos cinemas.

■ ***The Mummy*: sempre "simpática."**

A gigante dos jogos, Konami, realizou recentemente um acordo com a Universal Studios, permitindo-lhe lançar uma série de títulos baseados em filmes durante os próximos anos. A licença adquirida pela Konami inclui *Dracula, Frankenstein, The Mummy*, Bruce Lee e *Jurassic Park*, mais a opção de escolha sobre os novos investimentos da Universal Studios.
Os primeiros jogos a emergirem deste acordo provavelmente serão derivados de filmes recentes como *The Mummy* e *The Grinch That Stole Christmas* (baseado num livro do Doutor Seuss e tendo como personagem principal Jim Carrey). Acredita-se que os jogos estão já em fase de programação, tanto nos estúdios da Universal como nos estúdios da Kalisto, em França, que por sua vez está próxima de lançar *Nightmare Creatures 2*, a sequela de um grande sucesso em 1998.
Este acordo é de, alguma forma, surpreendente já que a Konami tem confiado nas conversões dos seus diferentes títulos para arcadas – *Metal Gear Solid* e *Silent Hill* provou ser mais popular que qualquer anterior título baseado em licenças de filmes.
No entanto, e tal como podemos ver pelos números, os jogos licenciados continuam a monopolizar o mercado, e é natural que a Konami pretenda tirar algum partido deste facto. Por outro lado, este acordo significa também que a Universal possa converter os títulos da Konami em filmes.

■ **Bruce Lee na PlayStation2**

PS2 POCKETSTATION

PlayStation2 na palma da mão

Suster a PlayStation2 apenas com a mão.

■ A Sony anunciou recentemente um acordo com a Pal Computing que poderá ter sérias implicações para o futuro desenvolvimento da PlayStation2. Neste acordo a Sony licenciou o sistema operativo da Palm enquanto que a mesma se irá responsabilizar pelo suporte tecnológico do Memory Stick da Sony.
Memory Stick é um novo formato digital de armazenamento em que a Sony espera poder vir a substituir as disquetes convencionais. Apresenta uma capacidade de armazenamento de 16MB mas, eventualmente poderá chegar a 1GB.
Que implicações terá para a PlayStation2? Bem, por exemplo um novo periférico reduzido que possa funcionar como um PocketStation. Primeiro, e começando pelo mais simples, com uma ligação por infravermelhos como controlo remoto para filmes DVD – não teríamos de utilizar o *joypad* para aceder aos menus dos filmes. Ou poderia ser uma alternativa, ou um complemento, para o actual sistema analógico.
Mas graças às grandes capacidades de ligação da PlayStation2 poderá ser utilizado de outras formas. Uma das possibilidades é a de ser utilizado como um *browser* portátil para a Internet, permitindo assim o envio ou recepção de *e-mails*. O nosso animal de estimação virtual precisa de um banho? Ele não hesitará em enviar-nos um *e-mail* para o trabalho a avisar. De forma semelhante à unidade VM para a Dreamcast, nele podemos armazenar informações relacionadas com os jogos e até jogar mini-jogos. A informação pode depois ser descarregada para a PlayStation2 onde podemos então dar continuação a um determinado jogo. Pode funcionar como sendo um instrumento de armazenamento, e com Memory Sticks maiores, pode até ser utilizado para descarregar filmes e demos de jogos.

■ **O pocketstation da PS2 poderá assemelhar-se ao Palm V da Palm Pilot.**

MÚSICA PARA O GAME BOY

Um Songboy para a Europa

Leitor MP3 anunciado para o Game Boy.

Excelentes notícias para os fãs de Mario que gostam de música em movimento. A Digital Media Technology e a Songboy Inc. revelaram detalhes sobre Songboy: um inteligente instrumento que permite aos utilizadores de Game Boy ouvirem música em formato MP3.

Através de um PC, poderemos descarregar ficheiros de áudio de qualidade muito semelhante aos de um CD para o Songboy. É provável que a unidade venha a exigir reprodutores de som externos, dada a fraca potencialidade das colunas do Game Boy.

Calcula-se que o preço inicial do Songboy ronde os 16.000$00 e que se faça acompanhar de 16MB de memória – o que pode ser limitado, já que o tempo de música não ultrapassará por muito os 15 minutos.

No entanto, mais tarde teremos a oportunidade de adquirir módulos de expansão com 32MB.

O Songboy irá ainda possibilitar que os seus utilizadores possam ver o nome das músicas, imagens da banda, textos e até capas de álbuns.

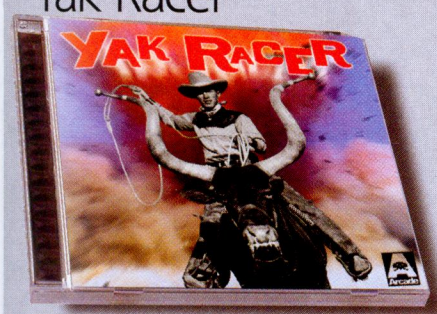
A unidade ainda é um protótipo, mas há uma versão de software para PC que simula os controlos do Songboy, e ao qual poderá aceder em http://www.songboy.com.

Ainda não há nada de concreto quanto à qualidade de som, mas tal assunto não deixará de merecer a atenção futura da *Player*.

Ideias a não ouvir

Mais uma vez a Player tem a ousadia de mostrar um novo conceito de jogo.

Yak Racer



■ **A ideia:** Fartos de carros de corridas, camiões, bicidetas e táxis? A *Player* está. Então aqui fica a apresentação de um jogo de corridas realmente diferente e exótico. Neste jogo teremos a oportunidade de montar diversos animais, são eles leões, zebras, camelos, hienas, gazelas, entre outros. Os seus físicos foram cuidadosamente reproduzidos de forma a resultar numa experiência o mais realista possível. Para além das armas adequadas ao conceito, os animais poderão alimentar-se uns dos outros – para nós não passará da mãe natureza em acção. Se completarmos os seis safaris teremos como bónus a adição de um canguru.

■ **A resposta:** Primeiro, achamos que a audiência seria um pouco limitada – talvez seja um jogo mais dedicado a cowboys. Também, os elementos constituintes desta ideia não correspondem exactamente aos objectivos de qualquer editora. A próxima coisa que vão inventar passa por um jogo onde as pulgas travam um batalha sangrenta com os cães... Até que ponto as pessoas nos iriam levar a sério se apoiássemos uma ideia como essa? O provável seria nem nos darem o benefício da dúvida.

■ **Craig Jones, Produtor da Team 17 Software**

F1 2000

A EA traz o conhecimento de FIFA para o mundo da Fórmula 1.

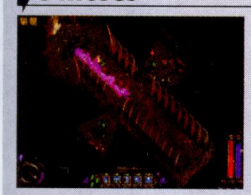
■ Com os simuladores de condução a darem cada vez mais nas vistas, a Electronic Arts acaba de anunciar uma presença subtil no mercado dos simuladores de Fórmula 1. No entanto, não se trata de um jogo qualquer, a EA tem a licença da FIA para este jogo. *F1 2000* será o jogo de Fórmula 1 para a PlayStation que nos possibilitará competir no próximo campeonato do mundo com todos os novos pilotos e equipas.

Os comentários estarão a cargo de Jim Rosenthal. A EA acredita que *F1 2000* será o simulador de F1 mais realista de sempre e cada um dos pilotos virtuais terá a oportunidade de se comportar de um modo semelhante ao de um piloto real.

A CHEGAR

Mais seis jogos com sorrisos de princesa.

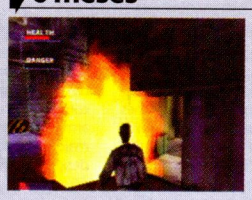
3 meses



Nox
■ PC
■ Westwood/EA
■ Março
Acção em RPG num ambiente de fantasia. Modos de estratégia e multijogador muito fortes.

Thief 2: The Metal Age
■ PC
■ Looking Glass/Eidos
■ Março
Uma sequela complexa e inteligente para uma das melhores aventuras do ano transacto.

6 meses



Syphon Filter 2
■ PlayStation
■ 989 Studios
■ Maio
Um regresso rápido e bem-vindo de Gabe Logan para a PlayStation. Poderemos ainda desempenhar o papel da sua assistente, Ling Xian.

Ghosts N' Goblins
■ Game Boy Color
■ Digital Eclipse
■ Verão
A versão portátil de um clássico das arcadas, das mesmas pessoas por detrás de Defender/Joust.

TDR 2000
■ PC
■ SCi
■ Verão
O próximo na série Carmageddon *promete trazer ainda mais emoção do que os seus dois antecessores.*

1 ano

Picassio
■ Dreamcast
■ Promethean
■ Outono
Provavelmente, o primeiro jogo de sempre a tomar uma galeria de arte como tema. Esta aventura está a ser desenvolvida na GB.

■ *GP500* da Namco: **alterar a posição de condução para melhorar os tempos e ter cuidado com os ventos laterais.**

■ *Driving Emotion Type-S*: **adrenalina na primeira pessoa.**

PRÓXIMA GERAÇÃO

Manobras de mestre

GP500 e Type-S: um novo ar para a velocidade.

As corridas passarão a ser o ponto mais forte da PlayStation2. A Namco revelou mais alguns pormenores relacionados com a conversão do popular *GP500*. Estamos a falar de um jogo que muito fez sorrir a Namco na fase das arcadas. Enquanto a versão arcada apresenta apenas três pistas – Suzuka no Japão, Paul Richard em França e Jerez em Espanha – é muito provável que a versão para a PlayStation2 possua uma maior variedade.

No jogo podemos encontrar motos da Yamaha, Honda e Suzuki, tais como os respectivos pormenores. Será também possível alterar a nossa posição de condução de forma a podermos aumentar a velocidade da mota em determinadas partes de uma pista.

GP500 será lançado no Japão para a PlayStation2 no mês de Março. Já a Square revelou também um novo título para a consola, nomeadamente *Driving Emotion Type-S*, nome que deverá ser mudado assim que for lançado na Europa. Tal como o nome sugere, o conceito envolvido visa focar a experiência da condução. A Square afirma que o jogo irá reproduzir parâmetros físicos reais na tentativa de recriar as corridas da forma mais realista possível.

Aparentemente, todos os pilotos terão o seu estilo. Os carros presentes serão Honda, Mitshubishi, Mazda, Toyota, Nissan e a Subaru.

A adrenalina prometida deverá surpreender tudo e todos. Assim esperamos que aconteça.

Logic3 Logic 3 WILD CHAMELEON PELICAN

PS414-Dual Shock 3.990$00

NEW !!

PS 440 TOPDRIVE REACTOR Dual Shock 8.500$00

PS 436 DREAM STATION

PSX/SEGA DREAM 5.990$00

Jt421 PSX scart cable 1.500$

Mouse PSX 4.990$

RFU Switch PSX 2.900$

Lg500 MULTICASE Universal Carry Case 4.990$

VIBRATION PS 4005 4.990$

Dreamcast scart cable 1.990$

PS405-Super Pad 1.990$00

GB 510-GAMEBOY Organiser 3.990$

8 PAGE MEMORY 4.990$

24 PAGE MEMORY 6.900$

72 PAGE MEMORY 9.990$

1 MB MEMORY (5 cores) 1.400$

2 MB MEMORY 2.500$

4 MB MEMORY 4.500$

TOPDRIVE FEATURES	JT 226 PC TOPDRIVE	PS 436 TOPDRIVE SPRINTER	GT 2	PN 428 TOPDRIVE PLUS	FULL THROTTLE	RALLY 2
FORMAT - PLAYSTATION		■	■	■	■	
FORMAT - PC	■	■				
FORMAT - DREAMCAST						■
DUAL SHOCK		■	■	■	■	■
MUDANÇAS	■			■	■	
PEDAIS	■			■	■	
TRAVÃO DE MÃO					■	
PREÇO	11.990$00	11.990$00	9.990$00	17.990$00	17.990$00	17.990$00

IMPORTADOR E DISTRIBUIDOR: NET BIT

CIGEST, LDA. LISBOA: Travessa do Giestal, 26-B 1300 LISBOA Tel. 21 361 63 10 Fax. 21 364 89 78 - Email: cigest @ mail. telepac. pt

CDI, LDA. PORTO: Rua Sá da Bandeira, 752 - Tel. 22 205 05 55 Fax. 22 208 29 59 - E-mail: codin @ mail. telepac. pt

Visite o nosso site www. netbit. pt e veja toda a nossa GAMA de PRODUTOS!

GAME ON

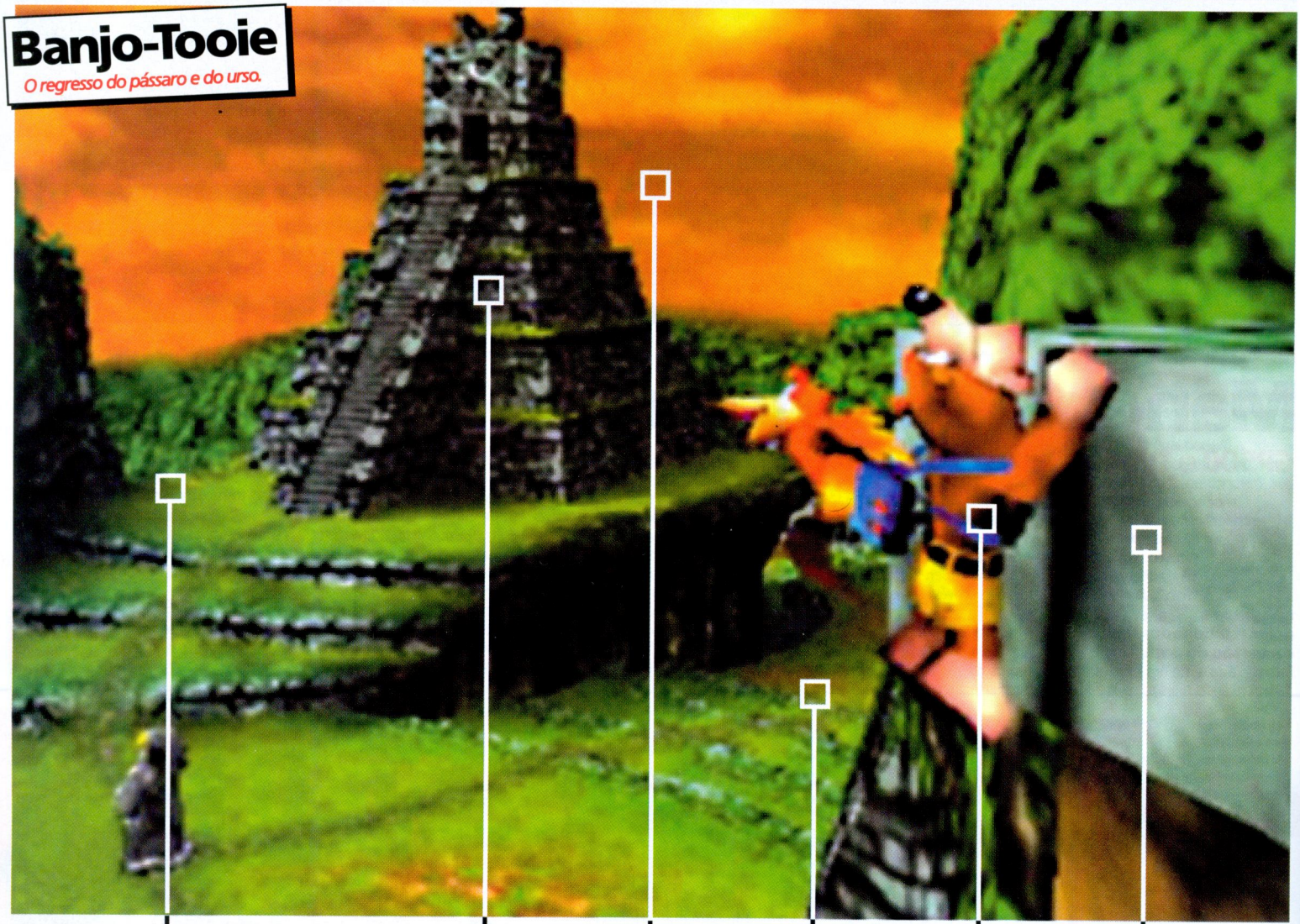
O mun[illegible]rideojogos: conheça-o durante as próximas seis páginas

"Explicações"

Um olhar repentino sobre o que melhor está para chegar.

Banjo-Tooie

O regresso do pássaro e do urso.



O urso e o pássaro estão de volta – e desta vez não estão colados um ao outro.

Mundo

■ *Banjo-Tooie* possui oito novos mundos, apresentando novas e velhas personagens. Os *bosses* serão também muitos e difíceis de ultrapassar.

Banjoo-Tooie
■ Formato: **N64**
■ Produtora: **Rare**
■ Editora: **Rare/Nintendo**
■ Data de lançamento: **AA**

Mini-jogos

■ Existem pelo menos um mini-jogo por mundo. Para o nosso agrado, Banjo terá a possibilidade de se transformar em personagens diferentes durante o jogo.

Yadda yadda

■ *Banjo-Tooie* proporciona uma toneladas de evoluções, tais como efeitos de luz em tempo real, texturas redefinidas, som *surround* e opção de câmaras.

Mumbo Jumbo

■ Por muitos o preferido, Mumbo Jumbo, também estará de volta para nos dar uma mãozinha. E mais, podemo-lo controlar.

Movimentos

■ Tanto Banjo como Kazooie dotam agora de novos movimentos. Desta vez Banjo tem mesmo a opção de ejectar Kazooie das suas costas.

Variedade

■ *Banjo-Tooie* virá ainda acompanhado de jogos multijogador, permitindo um incremento na variedade.

Para que a sua empresa seja um sucesso é necessário ter um parceiro à altura. Alguém que conheça a solução ideal, para que tudo funcione na mais perfeita harmonia. Um parceiro, que lhe garanta o melhor de vários mundos... num só, a sua empresa.

Porque, as boas soluções são as mais simples;

Com a NÚCLEO Digital, o futuro informático da sua empresa ficará **logicamente... *em boas mãos.***

NÚCLEO DIGITAL
Informática, Electrónica e Telecomunicações, Lda.

Centro Competência
softlab
Software de Gestão

Distribuidores Oficiais
F-SECURE
Segurança Informática

INTERNET
ELABORAÇÃO DE SITES
HOST POR DOMÍNIO AGREGADO
MANUTENÇÃO DE SITES
E-COMMERCE

REDES
PROJECTO
INSTALAÇÃO
ADMINISTRAÇÃO
MANUTENÇÃO

MULTIMÉDIA
ELABORAÇÃO DE CD'S

WINDOWS
INSTALAÇÃO
CONFIGURAÇÃO
MANUTENÇÃO

MANUAIS TÉCNICOS
ELABORAÇÃO E TRADUÇÃO
(INGLÊS, ESPANHOL, FRANCÊS, ALEMÃO)

Núcleo Digital - Informática, Electrónica e Telecomunicações, Lda.
Rua Padre Américo, 9B - 1º Dtº. • Telheiras • 1600-548 LISBOA • Tel.: 21.711 15 44 • Fax: 21.711 15 52 • e-mail: geral@nucleodigital.c

SIGAM O TAXI

Radikal Bikers

Acção que baste para a Playstation

Agora sim saberemos o quanto custa entregar uma pizza...

Se não acelerarmos não chegaremos a tempo, e cuidado com a pizza...

Na mesma rota de *Crazy Taxi*, da Sega, está *Radikal Bikers*. O objectivo do jogo é muito simples – entregar as pizzas a tempo, ganhar montanhas de dinheiro e tornar-se no melhor estafeta q a histótia das pizzas já conheceu.

Obviamente que ajuda evitar os peões e os carros, mas claro qque tamém temos a opção de recorrer a atalhos para que possamos chegar a tempo – estes atalhos vão desde janelas de lojas até ruelas. Há ainda que se certificar que a pizza chega perfeita, caso contrário não haverá gorjeta. Opostamente a *Crazy Taxi* existe um modo multjogador, Battle, no qual teremos a possibilidade de ganhar pontos extra. *Radikal Bikers* será lançado para a PlayStation em Abril. Claro que até lá ainda comeremos muitas pizzas. Yammii.

Surpreendam-me!

Mais uma sequela da Capcom.

Vindas do nada chegam as notícias de que *Power Stone 2*, não só está quase completo, como também poderá chegar às arcadas e à Dreamcast (no Japão) durante o mês de Março.

Ainda mais impressionante será o facto de o título suportar a opção de quatro jogadores, como se o modo de dois jogadores não fosse já suficientemente convincente.

Os *beat-'em-ups* de quatro jogadores provocaram reacções muito diversas no passado – *Wu-Tang: Taste The Pain* sendo um exemplo recente – mas se há alguém que pode pôr este conceito a funcionar, é a Capcom.

Power Stone 2 irá ainda induir cenários móveis, armas fixas – como catapultas gigantes e níveis onde os lutadores são obrigados a voar. A maior parte das personagens originais está de volta, juntando-se assim a quatro novas identidades, nomeadamente Axel, Julia, Guruman e Pete.

Bem-vindo à Marinha...

Se a vida fosse tão simples!

Excesso oriental

PS2, amo-te

Nenhuma consola japonesa fica completa sem o lançamento de alguns jogos incompreendidos – lembra-se de *Godzilla* e *Pen Pen Tricelon*? *A-Train 6* e *Drum Mania* pareciam ser suficientes para preencher a vertente esquisita da PlayStation2, mas a Atlus anunciou um nome que os poderá deixar a milhas. *Primal Image*, segundo as fontes da *Player*, é um tipo de simulação de namoro. A publicidade já frequente na cidade de Tóquio parece ter confundido por completo a linha existente entre os jogos e a vida real. Em troca do nosso dinheiro teremos modelos colocadas em trajes sucessivamente mais ousados. Aparentemente, o poder da PlayStation2 deu vida a essas personagens, sendo este um jogo que promete provocar muitas horas sem dormir. A publicidade dizia "PS2, eu amo-te". É de ter medo, o amor virtual parece estar realmente na moda.

Melhor ainda que a vida real.

O mundo dos videojogos

Terror prevalece

Depois de termos sucumbido ao terror vivido nas páginas dedicadas a *Resident Evil 3*, a *Player* tomou conhecimento de um novo título *Resident Evil* a ser lançado para a N64. *Resident Evil Zero* será situado temporalmente antes do primeiro jogo *Resident Evil*. A personagem principal é Rebecca, uma agente S.T.A.R.S. que descobriu pela primeira vez a existência do vírus criador de *zombies* num comboio que se dirigia para Raccoon City.

Trabalhar com Dinossauros

Sid Meier, o *designer* por trás de *Civilization* e *Alpha Centauri*, começou a trabalhar num novo jogo de estratégia apelidado de *Dinossaurs*. O projecto,baseia-se no conceito de estratégia pré-histórica onde controlamos uma espécie, ou grupo de lagartos, à medida que estes se desenvolvem. Os pormenores, de momento, são escassos, mas Sid já apresenta um diário cibernético no *site* da empresa. (http://www.firaxis.com/dinosaurs/diary/page.cfm).

DC VS PS2

A PlayStation2 deverá ser lançada ainda em Março, mas a Sega há muito que já está pronta para a luta. A companhia preparou um lançamento gigante de novos jogos para o mesmo mês. No topo de uma lista de quase 20 títulos está *Virtua Cop 2*, *Marvel vs Capcom 2*, o prometedor *NBA 2K* e *Power Stone 2*. Certamente um mês decisivo para a Dreamcast e para a própria Sega.

Se és fã de Jogos, tens mais de 21 anos,

12º ano e queres fazer uma carreira na área Comercial.

Vem fazer parte da nossa equipa.

NET BIT

CIGEST, LDA. LISBOA: Travessa do Giestal, 26-B 1300 LISBOA Tel. 21 361 63 10 Fax. 21 364 89 78 - Email: cigest @ mail. telepac. pt

GAME ON

ESPECIAL

NOVAS ANÁLISES

Bolas prateadas perdem brilho

Será este o fim da linha para o pinball? A Player foi investigar a verdade.

As arcadas sempre tiverem muito que dizer. Se por um lado o conceito arcada já apresenta alguns cabelos brancos, por outro, há que admitir que é deste conceito que provém a maior experiência na indústria dos jogos.

Por isso, quando os oráculos viram, há quatro anos atrás, a repentina ascensão do pinball, as suas respostas apenas podiam ser descritas como a explosão de um vulcão. "Há anos em que o pinball está na mó de cima e os videojogos na mó de baixo. Noutros o pinball está na mó de baixo, mas os restantes divertimentos têm um grande sucesso."

Assim, segundo estas opiniões é tudo uma questão de ciclos. Por isso, quando, há quatro anos atrás, o pinball começou a ganhar popularidade (dando lugar a três anos de surpresas) a esperança da indústria das arcadas era de que alguém teria uma ideia inovadora capaz de voltar a pôr tudo sobre rodas.

E, felizmente, alguém protagonizou essa inovação. Há pouco mais de um ano, a WMS Industries (proprietários dos nomes Bally e Williams, e da Midway Games) surpreenderam a indústria com um novo conceito pinball: Pinball 2000.

Pinball 2000 apanhou, de facto, tudo e todos de surpresa com as suas novas ideias.

Em primeiro lugar, as novas mesas utilizavam um ecrã de vídeo e um conjunto de espelhos capazes de gerar imagens holográficas animadas no espaço de jogo, com as quais o jogador poderá interagir. Acertar naquela nave voadora? Gaboooooom! 25.000 pontos, se faz favor.

A outra razão baseia-se no facto de este sistema ser modular. Acaba-se assim a obrigação de comprar mesas completas. Com Pinball 2000, o operador vê-se apenas obrigado a adquirir o recheio da mesa.

Tudo parecia estar no caminho certo, mas... Durante o final do ano passado, a WMS, realizados apenas dois lançamentos para as suas duas novas mesas (Revenge from Mars e Star Wars), decidiu dar o projecto por terminado. Porquê? Simplesmente por não existir lucro. Ainda mais frustrante foi o facto de as encomendas para o segundo título na Europa terem sido baixas – devido... à ranhura das moedas. Quando o primeiro jogo, *Revenge from Mars*, foi lançado, a WMS optou deliberadamente por não

contar com os custos de conversão de diferentes unidades monetárias. Ao invés, a companhia decidiu combinar o custo com o preço do segundo jogo – *Star Wars* – o que poderia significar que os distribuidores simplesmente não seriam nem pagariam o suficiente, para que fosse possível manter este conceito vivo por muito tempo.
"Apenas tivemos lucro num nono do investimento", explica o chefe de operações da WMS Kevin Werner. "Não poderíamos continuar a alimentar tais perdas, particularmente depois do fosso que tínhamos atingido."
É justo. É fácil perceber que qualquer empresa de grandes dimensões se conduza pelos lucros e pela responsabilidade de os dividir por todos os seus accionistas. As perdas provocadas pelo pinball estavam a reter os lucros proporcionados por outros elementos da WMS. Só para termos uma ideia da quantidade de dinheiro que estava a ser gasta com a realização deste projecto, avançamos com o número de 13,2 milhões de dólares (o que equivale a mais ou menos 2,7 milhões de contos)

história, isto graças a grande evoluções que possibilitaram à jogabilidade elementos nunca antes vistos ou experimentados. Na verdade, o jogo era tão bom que três anos depois do seu lançamento ainda lhe são atribuídos diversos prémios.
O sucesso de *Addams Family* significava duas coisas. Primeiro, o pinball voltava a estar na moda levando a que os distribuidores ficassem cada vez famintos. Segundo, os *designers* entraram para uma guerra técnica de inovações. Inicialmente isto conduziu à subida de vendas e qualidade na produção dos jogos.
A longo prazo, contudo, os fabricantes perceberam que os seus *designers* estavam a levar as coisas um pouco longe de mais. Em consequência do crescimento de componentes exigidos para os jogos, os custos estavam a subir e, pior, avariavam-se demasiado frequentemente.
Quando o ciclo mudou, a mudança foi muito brusca e a indústria descobriu que a grande evolução das plataformas domésticas era demasiado forte, não lhes permitindo continuar

"Apenas tivemos lucro num nono do investimento."

Mas certamente que a WMS tem também responsabilidades a defender perante os distribuidores que tenham, inicialmente, optado por um sistema modular dispendioso, na esperança de que estes investimentos viessem a ser compensados por lucros futuros. E a eles, o que lhes acontece?
Ainda mais frustrante foi o facto de a WMS ter dois títulos em desenvolvimento por altura da sua decisão de pôr fim ao pinball – um deles dava pelo nome de *Wizard Blocks*, desenhado pela lenda do pinball, Pat Lawlor – que muito dificilmente alguma vez será lançado. Tal como comenta o director de licenciamento Roger Sharpe: "Este [conceito] nem conseguiu chegar ao jardim de infância – foi abortado durante a fase de embrião."
Então como é que o pinball chegou a este estado? Olhemos para o passado de há sete ou oito anos, e veremos que a indústria se encontra numa posição algo semelhante (se bem que com um maior número de empresas a produzirem jogos). A secção do pinball necessitava de um empurrão, algo que conseguiu graças à fabulosa mesa *Addams Family*.
Este jogo foi como que o reescrever da na corrida.
Agora existe apenas um jogador no mercado, a SPI, a qual é presidida por Gary Stern, o homem responsável por um dos títulos de maior sucesso dos últimos anos, South Park.
"Tenho um sítio no coração para Williams e Bally", diz Stern, cujo pai foi proprietário da Williams entre 1947 e 1964. "Desejamos que o pinball continue. Mas apenas se a SPI conseguir operar eficientemente e sem preocupações contratuais à medida que se evolua toda a linha de produção. Sendo a única companhia com experiência no ramo, a ISP é a nossa grande esperança."
Por mais ambicioso que possa parece, Stern tem razão.
A companhia alemã Nova, a maior distribuidora da Europa no sector, ponderou a possibilidade de comprar a tecnologia à WMS. Mas a WMS continua a reter os *designers* mais importantes do mercado, o que seria como comprar mísseis sem técnicos para os operar.
Assim parece que o Pinball perdeu alguma da sua antiga magia e, a menos que a SPI retire um coelho da cartola, este poderá ser um caso de "Game Over".

PINBALL: HISTÓRIA RECENTE

Heróis e vilões de mesa

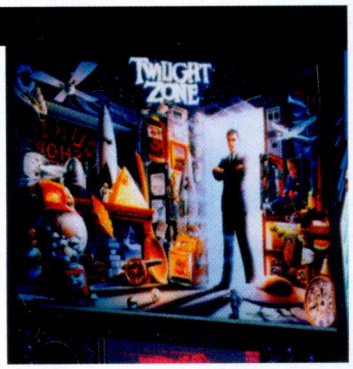
O pinball teve os seus tempos de sucesso durante os últimos cinco anos. A Player revela as verdades e as curiosidades deste conceito.

Addams Family:

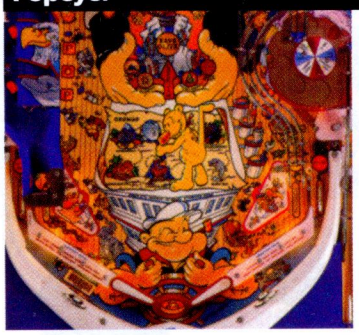
■ Criado há cerca de sete anos, *Addams Family* está neste quadro apenas por mérito da sua longevidade. A mesa continua a possuir preços de retalho consideráveis e é provavelmente o clássico da arte moderna do *design* de mesas de pinball. Esta mesa continua a ser a eleita nos EUA, mesmo três anos depois do seu lançamento. Só jogando saberemos porquê. A droga viciante do pinball.

Twilight Zone:

■ Possivelmente o ponto onde os *designers* se tornaram demasiado expertos para o seu próprio bem. Uma licença excelente com mais características do que seria de imaginar. O único problema? Muito difícil... e isto de acordo com os peritos do pinball!



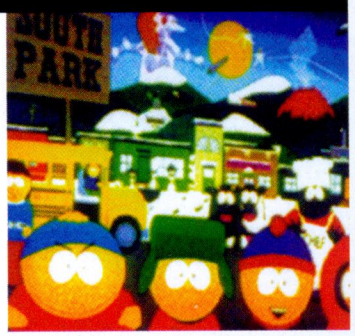
Popeye:



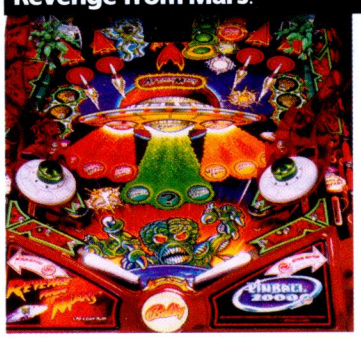
■ Muito provavelmente não conseguindo entrar para a história, esta mesa teve alguns percalços, talvez mesmo muitos. Se por um lado o nome de *Popeye* poderia causar algumas expectativas, por outro, as mesmas acabaram por não passar disso mesmo.

South Park:

■ Num mundo em que a estagnação teima em reinar, seja em que sector for, a Sega Pinball Inc assegurou a única licença que haveria de fazer a diferença. Facilmente a mesa com maior sucesso (e de longe a mais divertida) dos últimos anos. É incrível até onde podemos ir na companhia de um gang tão simpático como este.



Revenge from Mars:



■ A primeira proposta da Pinball 2000 deixou o mercado babado com as suas imagens holográficas/interactivas no campo de jogo. No entanto, o sucesso diminuiu em consequência dos preços. Será que a WMS teria encontrado um tema suficientemente forte para o primeiro nascimento de Pinball 2000? Sem dúvida.

GAME ON A CHEGAR

Com uma tão grande variedade de jogos a tentarem conquistar as luzes da ribalta no mundo dos videojogos, por vezes pode ser difícil separar os nomes que realmente terão algumas hipóteses de brilhar. Felizmente para todos nós, a *Player* sabe uma ou duas coisas acerca deste assunto e esclarece tudo o que há para saber sobre os sete mais sérios concorrentes para o sucesso.

INDICE

P18 Munch's Oddysee
PlayStation2
Próxima geração Oddworld.

P20 Fear Effect
PlayStation
Acção assustadora em 5 CDs.

P21 Soldier Of Fortune
PC
Mais um shooter na primeira pessoa.

P22 Grand Prix 3
PC
O muito esperado simulador de F1.

P23 Evolva
PC
Diversão que baste.

P24 Rollcage Stage 2
PlayStation/PC
De volta às corridas futuristas.

P24 D2
Dreamcast
Salvar a humanidade de um vírus mortal.

■ **Velhos inimigos de Abe, os Sligs estão de volta – mas desta vez estão mais poderosos que nunca.**

OUTONO

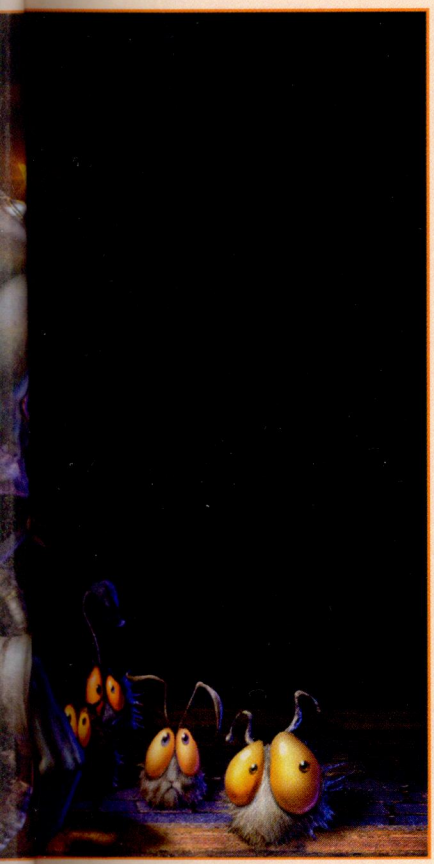
Formato: **PlayStation2** | Produtora: **Oddworld Inhabitants** | Editora: **GT Interactive** | Jogadores: **1** | Lançamento: **Outono**

MUNCH'S ODDYSEE

Siga-o para uma aventura sem par.

Uma frase bem conseguida pode fazer maravilhas na indústria do entretenimento. Todas as grandes figuras possuem uma – quem é que imaginaria o Diácono Remédios sem a sua frase "Oh, meus amigozzz, não havia nexexidade", ou o João Pinto sem "Prognósticos só no final do jogo"? O mesmo pode acontecer com personagens de videojogos – não é necessário nada de muito complicado, a simplicidade pode ser a chave para o nosso sucesso. Olhem para Abe, tudo o que ele tem para oferecer é um "Sigam-me", e nem por isso deixa de ser popular.

A história gira em torno da grande rainha Margaret. Para dar uma ideia das suas posses, o seu império em relação ao de Bill Gates faz com que este não passe de um simples homem rico, que não tem assim tanto dinheiro como isso – no seu reino está incluído ReptureFarms e SoulStorm Brewery, daí não ter ficado muito satisfeita quando Abe ajudou na ascensão de Mudokon durante a suas últimas aventuras em Oddworld. O que é que ela irá fazer? Estará a preparar uma vingança? Uma coisa é certa, Abe não desejaria de forma alguma ficar num quarto sozinho com ela.
As "boas-maneiras" dos Glukkons acabaram. Desta vez, trata-se de uma nova raça, os Gabbits, que estão a ser explorados, encontrando-se cada vez mais próximos da extinção. Para os Glukkons, os Gabbits são apenas seres andantes, ideais para a realização de transplantes, com a finalidade de curarem o cancro provocado pelos cigarros que tanto fumam.
E, claro, será Munch o herói a conseguir conduzir para a liberdade esta raça em vias de extinção. Ou pelo menos assim o é teoricamente. Enquanto Munch é de facto a personagem principal do jogo, Abe irá também ter uma participação essencial. Ao que parece os destinos de Abe e Munch passam por caminhos semelhantes, como tal teremos de recorrer a ambos para progredirmos no jogo. No que diz respeito aos ditos destinos, são informações que a



■ As paisagens são afectadas com o passar das estações.

■ Os habitantes de Oddworld irão ter as suas vidas independentes. Mas podemos atrapalhar, se assim o desejarmos.

PERGUNTAS & RESPOSTAS

Falou uma alma Odd

***Munch's Oddysse* provavelmente será um daqueles jogos de suster a respiração, mas talvez demasiado complicado para a compreensão de comuns mortais. Posto isto, a *Player* foi falar com o presidente da Oddworld Inhabitants, Lorne Lanning, a fim de tirar algumas dúvidas.**

Conseguiram reconstruir em 3D integral os gráficos 2D de Abe. Foi importante?
Sim, porque o nosso objectivo é capturar a ilusão da vida. Queremos sentir-nos imersos num jogo recheado de vida e acção.

Se optam pela simulação do mundo real, este inclui a alternância do tempo e das estações?
Claro. A terra será fértil no caso de não ter sido poluída e de continuar a existir água em abundância. Claro que, se a terra sofrer alguns percalços, é natural que em consequência disso os habitantes tenham maiores dificuldades para viver e/ou produzir. As acções do jogador, ou a ausência delas, irão influenciar o estado da paisagem, assim como a disponibilidade de recursos e o comportamentos dos habitantes.

Os jogos *Abe* foram baseados em *puzzles*. De que forma a jogabilidade se alterou em *Munch's Oddyssee*?
O mundo está muito mais vivo, por isso o conceito base dos *puzzles* acabou por ser deixado de fora. Os nossos *puzzles*, que normalmente eram do tipo "conquiste este ecrã e passe os maus para avançar", tornaram-se mais do género "revitalize a terra para que os níveis de água subam". No entanto, todos os factores são só por si um enigma.

Já falaram anteriormente sobre a simulação de ciclos de vida para as personagens. Como funcionam e que papel desempenham?
Os comportamentos sociais resultam da forma como as personagens se sentem e como interagimos com elas. Por exemplo, podemos vir a executar determinadas opções de forma que estas mesmas interfiram no modo de agir das personagens. Os ciclos de vida são cérebros que dizem a cada uma das personagens aquilo de que precisam para sobreviver. Elas dependem sempre de processos diferentes de sobrevivência, os quais, se forem alterados, afectam as criaturas que vivem na terra.

Ok, a última, a sensação de Abe continua?
Sabem que sim!

O MELHOR CENÁRIO

Um ataque inesperado

Se gostou da sensação de poder e comando sobre as personagens anteriores dos jogos Oddworld, então em *Munch's Oddysee* irá sentir-se como um deus. E porque as opções são outras, poderá controlar ao mesmo tempo não um, mas um exército de monstros Scrab. Terá ainda a possibilidade de controlar a vida das personagens – e arruiná-las.

Oddworld Inhabitants ainda não revelou por completo, ou melhor, se o quisermos saber só nos resta jogar e evoluir.
As personagens mais importantes possuem habilidades diferentes, e será a jogar com todas elas que progrediremos no jogo. E apesar de os *puzzles* contribuírem para uma grande parte do jogo, *Munch's Oddysee* está mais virado para a vertente aventura do que os seus anteriores lançamentos.
O facto de se tratar de um título Oddworld dedicado exclusivamente à PlayStation2 confere-lhe também um carácter tentador. Evidentemente que a abordagem 2D sobre a acção de jogo é coisa do passado, sendo substituída pelos atraentes meios 3D – o tempo e as estações alteram substancialmente as paisagens. O segredo é Oddworld ser uma simulação do "mundo real" – uma tentativa que visa criar um novo mundo.
Munch's Oddysee não é apenas um jogo, é também um excelente local para se visitar. Este mundo, excelentemente criado, será a casa para muitas das criaturas presentes em *Abe's Oddysee* e *Exoddus*. Quase todas elas irão regressar – os Sligs e os seus cães, Slogs; e os Paramites e Elum que só estão presentes para servirem de meio de transporte. Mas estes camelos não são a única forma de nos movermos de uma lado para outro no jogo – está ainda disponível um variado número de veículos, nos quais poderemos voar ou conduzir, cada qual possuindo funções características.
Obviamente, ir de A para B neste mundo quase infinito torna-se mais fácil quando recorremos a objectos voadores, mas nem por isso devemos dispensar as unidades terrestres, até porque nos ajudam a ter melhor controlo sobre as nossas unidades.
De acordo com a Oddworld Inhabitants, todas as criaturas irão seguir ciclos de vida e agir de uma forma completamente independente entre si. Em Oddworld existem seres que nascem, crescem, gritam, que se debatem e atrapalham entre si. Eles são capazes de amar, confiar e construir amizades. Podem também assumir personalidades complexas – desenvolvendo fixações, tornam-se paranóicos e até sofrem esgotamentos. Em *Munch* não precisamos de armas – existem muitas outras formas de tratarmos dos nossos inimigos. Por exemplo, por que não tomarmos alguém, roubarmos o seu cartão de crédito e deixarmo-lo esvaziar-se de frustração? Mas não se fique por aí. Ensine-os a fumar e a beber e, depois, abandone-os à sua pacata e mísera vida. Seja simpático... e sádico.
De um modo muito geral, e por se tratar de um jogo para a nova e já popular plataforma da Sony, há que admitir que já era tempo de alguém produzir um título mais sério, que se pudesse inserir no mundo das consolas.
A ansiedade é muita. P

GAME ON A CHEGAR

■ A utilização de 16 cores em cada personagem contribui para a sensação "Manga".

■ Com Hana, a produtora tentou criar aquele sentimento de heroina de Hollywood. Ou será esta a nova Lara?

■ (Em baixo) Um momento onde a acção insiste em reinar.

MAIO

Formato: **PlayStation** | Produtora: **Kronos Entertainment** | Editora: **Eidos** | Jogadores: **1** | Lançamento: **Maio**

FEAR EFFECT

"O amor está no ar..." Ou melhor, o terror está no ar.

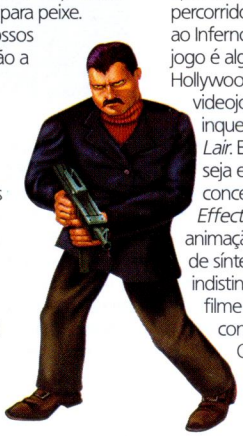
Confiança é uma qualidade vital. Se não pensarmos ser capazes de atingir um objectivo, então as hipóteses de sucesso tornam-se mínimas. Mas se formos do tipo de pessoas que acreditam nas suas capacidades, então sim, essas mesmas hipóteses aumentam substancialmente.

Se por um lado esta é, segundo muita gente, uma verdade incondicional, existe um novo videojogo que conduz esta ideia um passo mais à frente. *Fear Effect* tem como base acção assustadora, pretendendo marcar a diferença no género.

Não há barra de saúde, ao invés disso temos o Fear Meter, que mede os níveis de confiança dos jogadores. Sempre que levamos um tiro perdemos confiança, ao ponto de o próximo tiro nos transformar em isco para peixe.

Como seria de esperar, os nossos níveis de confiança só voltarão a subir quando, por exemplo, resolvemos um enigma particularmente difícil.

O enredo inicia-se de uma forma muito simples. Três mercenários são contratados para encontrar Wee Ming, a filha de um empresário local raptada em parte incerta da China. O trio composto por Hana, Glas e Deke começa logo por descobrir que o pai de Wee Ming pertence a uma Triade, uma horda de *zombies* aproxima-se rapidamente e o caminho percorrido pelos heróis conduz directamente ao Inferno. Tudo muito cinematográfico. Mas o jogo é algo mais do que um argumento de Hollywood, elevando as suas credenciais de videojogo ao ponto de ameaçar a inquestionável jogabilidade de *Dragon's Lair*. Este facto por si só obriga que o jogo seja especial. *Dragon's Lair* seguia o conceito de desenhos animados, e *Fear Effect* apresenta o mesmo estilo de animação. Algumas das cenas em imagem de síntese chegam a ser virtualmente indistinguíveis do jogo em si. Observa-se um filme e imediatamente se passa para o controlo da personagem em questão.



O resultado é, apesar das trocas de CD (que são cinco), impressionante. Os efeitos gráficos são verdadeiros ingredientes mágicos para todo o suspense envolvido no jogo.

Se já deu consigo a jogar *Residente Evil 3* por detrás das cortinas, então este jogo poderá muito bem representar o seu pior pesadelo. Obviamente um título a terr em conta nos tempos que se seguem.

O MELHOR CENÁRIO

Interactividade

Na verdade estamos perante um velho conceito de desenhados animados interactivos. Desde o início tornou-se evidente que *Fear Effect* seria algo diferente, e a maneira como a animação corre sobre os cenários, contribui também para que este jogo se venha a tornar numa interessante experiência cinematográfica.

■ **Apesar da maioria dos inimigos que enfrentamos serem terroristas, também existem alguns mortais mais comuns. O que é preciso é ter cuidado com as esquinas.**

■ **Os inimigos sofrem conforme a área do corpo em que os atingimos.**

■ **A sequência do comboio foi daramente influenciada pelo *GoldenEye*.**

■ **Alguns dos objectos do jogo são muito semelhantes aos de *Half-Life*.**

O MELHOR CENÁRIO

Visita ao WC

Numa cena talvez demasiado violenta para mentes mais susceptíveis, esta visita à casa de banho acaba por pintar os azulejos brancos de vermelho, daro que este vermelho não é tinta, aliás, como se pode ver na imagens. Mas se este já é um pequeno aditivo para os jogadores sedentos por acção violenta, então não se iludam, porque ainda não chega aos calcanhares daquilo que poderemos ver mais à frente. Lindo.

Formato: **PC** | Produtora: **Raven** | Editora: **Activision** | Jogadores: **1-32** | Lançamento: **Março**

SOLDIER OF FORTUNE

Um mercenário assassino que pretende enfrentar Quake 3 e Unreal Tournament.

Caso a batalha entre *Quake 2* e *Unreal Tournament* cause algumas baixas, a última aposta da Raven, *Soldier of Fortune*, poderá muito bem ser uma delas. Nestes tempos de obsessão pelos jogos multijogador, particularmente os denominados *Deathmatchs*, o mundo dos títulos para jogadores a solo nem sempre goza da publicidade que possa realmente merecer.

Soldier Fortune promete poucas inovações, no entanto, assegura acção que baste para os jogadores que preferirem uma aventura a solo. Algo que já não se vê desde o grande *Half-Life*.

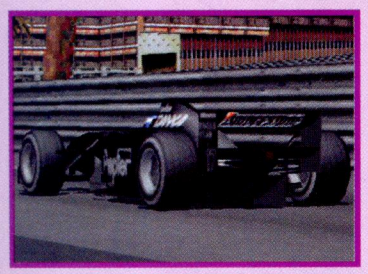
Tal como sugere o título, vestimos a pele de um mercenário assassino, que viaja pelos confins do universo à procura de terroristas para os exterminar – um factor realmente motivador para a progressão no jogo. No entanto, e sendo este um jogo da Raven (de onde nasceram títulos como *Hexen 2*, *Heretic 2*, *Star Trek Voyager: Elite Force*), há que esperar por muitas outras surpresas.

De importância relevante é a tecnologia aplicada e trabalhada pelos programadores. O motor maduro (mas ainda funcional) de *Quake2* fornece o suporte gráfico para o jogo, isto apesar da Raven o ter transformado ao seu próprio estilo.

O resultado é este novo sistema de animação – uma característica sofisticada que não só assegura que os movimentos apresentem um realismo extremo, como proporciona 26 zonas corporais diferentes. Estas áreas permitem-nos atingir locais específicos dos nossos inimigos, desde os pés e mãos, até tronco e cabeça, sendo estes apenas 4 dos 26 possíveis. Por conseguinte, o nível de pormenor culminado possibilita-nos disparar para os óculos escuros de um inimigo, ou até mesmo para a arma que sustenta – para não falar dos efeitos especiais que são realmente prometedores. *Kingpin* pode ter chocados os corações mais sensíveis com o seu lança chamas, mas *Soldier Of Fortune* promete arregalar os cinco sentidos até dos mais destemidos. O motor de *Quake 2* foi de facto muito bem utilizado e desenvolvido, em especial na produção de exteriores – notável numa sequência envolvendo carruagens inspirada em *GoldenEye*.

Em relação aos gigantescos *Unreal Tournament* e *Quake 3 Arena*, a não inclusão de uma opção multijogador poderá ser um caminho mais curto para o sucesso não prolongado, aliás, tal como sucedeu com *Half-Life*, *Sin* e *Kingpin*. Todavia, pode ser que a Raven tenha empenhado esforços suficientes para fazer de *Soldier Of Fortune* a sua próxima mina de ouro. No próximo mês tiraremos todas as dúvidas. "Até láaaa..." P

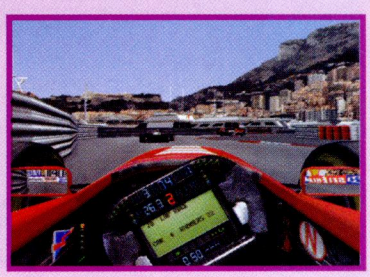
GAME ON A CHEGAR



■ **Apesar de apenas ainda contar com a ajuda de *software*, os gráficos de *GP3* já são tão impressionantes quanto os dos seus rivais.**

■ **O Mónaco foi a única pista até agora revelada.**

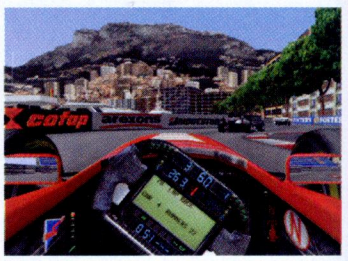
■ **A información da época pode ter dois anos de idade, mas o resto, nem por isso...**



O MELHOR CENÁRIO

Recta da meta

É reconfortante ver que os volantes receberam tanta atenção quanto os restantes elementos do carro. Cada um dos interiores dos carros foram cuidadosamente modelados a partir de fotografias e, à medida que fazemos uma curva, as rodas voltam e vibram consoante o estado da pista. São pormenores pequenos, mas porque estão presentes, temos uma sensação de confiança inatingível pela maioria dos outros títulos do género.



VERÃO 2000

Formato: **PC** | Produtora: **Geoff Crammond** | Editora: **Hasbro** | Jogadores: **AA** | Lançamento: **Verão**

GRAND PRIX 3

Pole position para produtor solitário.

A esperança de que um programador solitário no seu lindo quarto seria capaz de produzir um jogo de sucesso já se desvaneceu. Mas tentem dizê-lo ao programador veterano Geoff Crammond, que só agora, na sua terceira simulação de Fórmula 1, relegou alguma da responsabilidades a vários programadores da MicroProse.

Claro que o jogo continua a ser de Crammond. No entanto, os sucessivos atrasos no lançamento do jogo deixaram os seus fãs algo baralhados – o secretismo continua.

Tal como ficou demostrado nos anteriores títulos *Grand Prix*, Crammond é o Padrinho quando se trata de jogos Fórmula 1, e muitos continuam a acreditar que o *F1 GP2* (de quatro anos de idade) possui o melhor motor de simulação desportiva até hoje concebido. Todavia, a *Player* não entra em discussões, porque, apesar de os gráficos já serem um pouco datados, são os pormenores que mais se realçam nos jogos de Crammond. *Grand Prix 3* parece estar preparado para continuar a saga de atenção ao pormenor a que os seus fãs já se habituaram, embora o jogo pareça ser simultaneamente o título mais atraente no mercado para novatos, no que diz respeito a opções práticas e a controlos do estilo arcada.

Apesar de ser baseado em informação referente à época de 1998 (e de não ser tão actualizado quanto os seus concorrentes), Crammond promete actualizações regulares na série, logo que este trabalho, há muito esperado, esteja terminado.

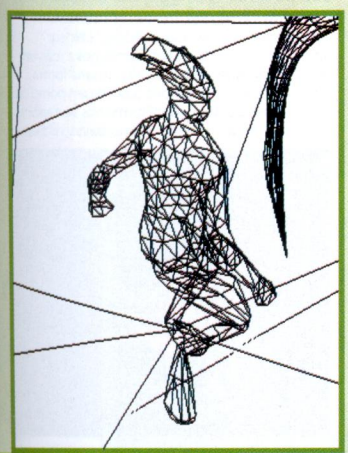
O novo motor de jogo deverá pôr tudo nos conformes. Por enquanto, ninguém parece estar desiludido com o desempenho deste novo núcleo, mesmo tendo em conta o facto de apenas recorrer à ajuda de *software* (a aceleração por *hardware* está já a ser preparada). As pistas, o nível da distância de detalhe e os carros são, por si sós, fantásticos. Conquanto a maior parte da ansiedade dos aficionados prove a profundidade proporcionada pela jogabilidade em si. A condução, os movimentos do carro (nos quais se incluem, é claro, os despistes) e a IA sofreram grandes aperfeiçoamentos. Por seu turno, a variedade de opções de *setup* são estonteantes. Divididas entre o básico e o avançado, estas opções incorporam afinações de pneus, suspensões, travões, asas, tácticas e informação por telemetria. Está também incluído um enorme raio de efeitos atmosféricos, e Crammond promete que todos os ventos poderão interferir na eficiência do carro.

Apesar do intervalo de 4 anos entre os jogos e as alterações significativas da tecnologia, Crammond não parece ter traído os seus ideais. Tal como antes, a publicidade vem mais cedo que o jogo, por isso é de esperar que algumas das informações possam sofrer pequenos percalços até à sua apresentação oficial. Rezamos então para que a data de lançamento não se atrase mais. P

■ ***Evolva*** **é extremamente sangrento, ao estilo de *Starship Troopers*.**

■ **Nos ecrãs podemos visualizar os Genohunter, assim como o seu estado físico.**

■ **Alguns dos modelos de *Evolva* possuem de 7 a 8.000 polígonos, por isso podemos esperá-los quase perfeitos.**



■ **Lembrem-se – destruir todos os que não vierem por bem...**

MARÇO 2000

Formato: **PC** | Produtora: **Computer Artworks** | Editora: **Virgin** | Jogadores: **1** | Lançamento: **Março**

EVOLVA

É tempo de começar a levar as coisas mais a sério.

O que acontece hoje em dia é que a maioria dos programadores não consegue a genialidade ou a capacidade de ter ideias realmente novas, e é cada vez mais difícil fazê-lo. *Evolva* tem como principal objectivo pôr esse triste facto de lado, aqui as opções são muitas.

Sendo um jogo baseado no conceito de equipa, *Evolva* vê-nos controlar os Genohunters – personagens que possuem a estranha capacidade de conseguirem o desenvolvimento genético que entenderem ser o melhor, ao ponto de conceberem armas a partir do seu corpo. Se chegarmos a um determinado ponto em que um pouco mais de altura seria muito útil, matamos uma criatura detentora de capacidades avançadas de salto e retiramos-lhe o código genético. Quando decidimos activar um certo segmento do ADN, o Genohunter irá entrar em metamorfose e adquirir pernas mais fortes. Para complicar um pouco mais o jogo, o ADN armazenado pode ser activado em conjunto – hálito de fogo mais muco projectável equivale a *rockets* de *napalm* – e graças à variedade das qualidades de que dispomos perante os nossos inimigos, existem potencialmente mais de mil milhões de adaptações diferentes que nos poderão ser proporcionadas.

Assumimos o papel de comandante orbital, alternando o controlo entre Genohunters enquanto aos outros podem ser dadas ordens específicas de estratégia em tempo real, ou assumimos rotinas sensíveis, utilizando a inteligência artificial que corresponda a um determinado momento ou situação. A visualização das outras personagens faz-se sob a forma de pequenas janelas, por isso é fácil ver se os nossos controlos são requeridos numa ou noutra unidade a dada altura.

As missões estão distribuídas por quatro continentes de um planeta que está a ser atacado por um gigantesco ovo parasita, o qual espalha tentáculos, drena recursos e liberta agentes encarregados de vigiar os pequenos ovos que em breve serão libertados para colonizar outros mundos.

A capacidade que *Evolva* possui para dar a todos os jogadores um nível extra de profundidade e estratégia, bem como as horas de jogabilidade passadas a meditar num determinado gene são, sem dúvida, os factores que mais contribuem para que o jogo se torne uma experiência bizarra, mas muito interessante. P

O MELHOR CENÁRIO

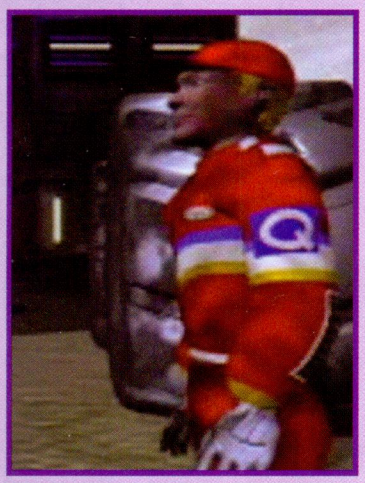
Dar asas à raiva

A IA dos nossos Genohunters e dos organismos inimigos é extremamente avançada, podendo-nos roubar a alma num piscar de olhos. É bom que sensações como a raiva e o medo possam alterar o comportamento. O nível de medo de um inimigo solitário terá muito maiores proporções do que se estivesse em grupo, o que pode fazer com que se retire mais rapidamente ou se ataque de uma forma menos responsável. Todos os tipos de criatura têm as suas próprias linhas de visão e de audição, o que afecta substancialmente o tempo de resposta. Os inimigos estão ainda dotados de memória, o que os pode fazer voltar com mais "amigos". Assustador.

GAME ON A CHEGAR

■ Os percursos Scramble são essencialmente pistas suspensas no ar.

■ Mais uma vez, a destruição dos cenários poderá ser uma forma eficiente de vencer os nossos inimigos.



ABRIL

O MELHOR CENÁRIO

Acção que baste

O novo modo de jogo Combat irá estender consideravelmente a vida de *Stage 2*. Existem enumeras arenas *deathmatch* onde nós e mais um amigo nosso possamos competir de uma forma muito divertida, seja a vitória baseada em ponto ou limite de tempo. Isto poderá tornar-nos verdadeiros peritos de armas. Um jogo onde a diversão impera.

Formato: **PlayStation PC** | Produtora: **ATD** | Editora: **Psygnosis**
Jogadores: **1-2** | lançamento: **Abril**

ROLLCAGE STAGE 2

As corridas futuristas estão de volta à pista

***Rollcage* e *Wipeout* têm sido comparados entre si no passado mas, enquanto que o jogo da Psygnosis nasceu do nada para o sucesso, há ainda que esperar por uma sequela de *Rollcage*.**

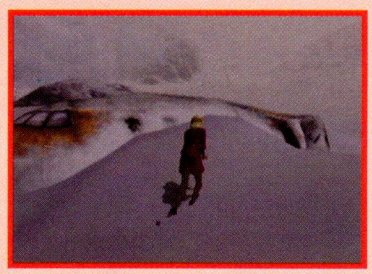
A espera em princípio durará até Abril, altura em que é lançado *Rollcage Stage 2*. Muito se criticou o primeiro jogo devido ao facto de ser extremamente difícil voltar à pista aquando de um despiste mais violento. *Stage 2* conseguiu resolver este problema existindo no entanto ainda muitos pormenores a ter em conta.

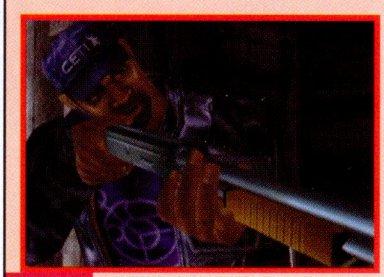
O jogo apresenta pistas novas, mas para quem já jogou a primeira versão, acabará por reparar nas configurações um tanto ou quanto familiares, incluindo os antigos locais de competição por liga, como as pistas Outworld em Marte. O raio de *power-ups* cresceu de sete para doze, com novas armas como metralhadoras, uma bomba que explode para todas as direcções e um ringue de repulsão que impulsiona os nossos adversários contra a parede. As armas possuem agora um sistema de níveis de desempenho.

Os novos modos de jogo incluem Scramble, e Combat – um tipo de jogo baseado no conceito *deathmatch* e com tal violento. As novas pistas, armas e mods de jogo garantem que *Rollcage Stage 2* dê mais um passo em frente na sua série.

■ Abre a boca e diz "arrgh!". Os monstros possuem uma interessante forma de contagiar o vírus.

■ (Direita) Os alvos serão cada vez mais, à medida que a nossa exploração avança.





AA

O MELHOR CENÁRIO

Monstros assustadores

O novo modo de jogo Combat irá estender consideravelmente a vida de *Stage 2*. Existem enumeras arenas *deathmatch* onde nós e mais um amigo nosso possamos competir de uma forma muito divertida, seja a vitória baseada em ponto ou limite de tempo. Isto poderá tornar-nos verdadeiros peritos de armas. Um jogo onde a diversão impera.

Format: **Dreamcast** | Developer: **Warp** | Publisher: **AA** | Players: **1-2** |
On sale in UK: **AA**

D2

Os alienígenas invadem de novo a Terra

***D2* apresenta um início dramático. Desempenhamos o papel de Laura – uma jovem que se vê encurralada numa invasão intergaláctica. Os terroristas tomam posse do avião em que viajamos, sendo este posteriormente atingido por um meteorito que o leva a despenhar-se numa região selvagem do Canadá.**

O meteorito transportava um vírus alienígena capaz de possuir as suas vítimas e transformá-las em criaturas sedentas de sangue, estilo *zoombie*. O seu objectivo em vida? Dizimar toda a raça humana. Mas *D2* não é apenas uma jogo inspirado em *Resident Evil*. Combina elementos RPG com elementos de aventura e com alguns ingredientes estilo *Virtua Cop*. Trata-se de um jogo cheio de acção e locais para explorar. Muito se trabalhou para que a sensação de neve fosse realista – uma característica implementada por ser esta cor a reflectir a vertente trágica da história. Os efeitos variam: desde as simples pegadas até aos mais complexos efeitos de vento. Muito desde trabalho deveria ter sido colocado nas roupas de Laura, já que a coitada poderá ainda acabar gelada devido à saia que tem.

O jogo em si não passa de uma tentativa ambiciosa de combinar diferentes géneros a fim de produzir um título que possa surpreender o jogadores de hoje-em-dia com um tipo de acção muito cinematográfica, não deixando de ter em conta que o equilíbrio entre os diferentes géneros é uma característica vital.

A Bit não é mais uma revista de informática: é a **revista** de informática – o projecto definitivo, abrangente e profissional, dedicado de raiz ao mercado e aos leitores portugueses.

Usando uma linguagem simples e acessível, a Bit leva a um público alargado tudo o que de novo se passa (e antecipa o que se irá passar) no mundo da informática, das tecnologias de informação, da Internet, do Multimédia...

Garanta para si a informação essencial e o melhor software, todos os meses, em sua casa.

Bit – A melhor informação, a melhor leitura. Feita em Português, a pensar em si.

BIT
Informática para todos

TAXA PAGA
Telheiras
(PORTUGAL)

BIT – Informática para todos
Serviço de Assinantes
Remessa Livre 42121
1600 Lisboa

Se preferir, recorte o cupão e envie-o dentro de um envelope para: REMESSA LIVRE 42121 1600 LISBOA (não carece de selo)

Poupe até 30%

ASSINE JÁ...

21 711 26 03

Se preferir, recorte o cupão e envie-o dentro de um envelope para: REMESSA LIVRE 42121 1600 LISBOA (não carece de selo)

A Player é uma revista de jogos multi-plataforma, brilhante, bem humorada e inteligente. Todos os meses realizamos artigos e efectuamos análises dos mais recentes jogos para as mais variadas plataformas, desde Playstation, PC, N64 e Dreamcast até sistemas como o Gameboy e mesmo a tradicional arcada.

Antevisões, análises, testes multimédia, dicas, guia dos melhores jogos e mais! A Player é a revista para iniciados e viciados. Ou simplesmente para todos os que já tenham experimentado a magia de um bom videojogo.

E a Player é a única que lhe propõe mensalmente um fantástico jogo em versão integral. Proibido perder!

Assine já e... divirta-se!

Player

TAXA PAGA
Telheiras
(PORTUGAL)

Player – A Revista de VideoJogos
Serviço de Assinantes
Remessa Livre 42121
1600 Lisboa

Nome

Morada para envio

Cód. Postal ☐☐☐☐ – ☐☐☐ Fax

Tel. E-mail

A minha escolha é a ❑ Assinatura Plus, 2 anos de BiT, por apenas 9.000$00 ❑ Assinatura Anual, por apenas 4.900$00
❑ Assinatura Plus, **incluindo CD,** por apenas 13.400$00 ❑ Assinatura Anual, **incluindo CD,** por apenas 7.600$00

❑ Vou pagar a minha assinatura por transferência bancária. A assinatura que escolhi terá renovação automática até comunicação em contrário, para o que preencho e assino a seguinte **autorização de pagamento**:

Exmos. Senhores,
Por débito da conta-depósito à ordem adiante identificada e de que sou titular, queiram proceder – até instruções em contrário – ao pagamento das quantias devidas por assinatura desta publicação que vos sejam solicitadas por **BiT – Sociedade Editora, Lda.**

Banco Balcão Assinatura

NIB ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐ Data

❑ Queiram debitar no meu Cartão de Crédito (VISA, AMEX, MASTER) ❑ Junto envio cheque emitido à ordem de BiT – Sociedade Editora, Lda.

Cartão N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Validade ☐☐ / ☐☐

Nome no cartão Assinatura

BiT – Sociedade Editora, Lda.

Azinhaga da Torre do Fato, 19-B – Escritório 1

1600-774 Lisboa – Portugal

Tel.: +351-21-711 26 03 • Fax: +351-21-716 83 08

e-mail: Assinante.Player@bit.pt

Contribuinte n.º 502 397 446

Registada na CRCL n.º 1990. Capital Social: 5.000.000$00

Nome

Morada para envio

Cód. Postal ☐☐☐☐ – ☐☐☐ Fax

Tel. Email

❑ Player Anual + CD: Todos os meses, a Player acompanhada de um fantástico jogo completo, por apenas ~~16.680$00~~ **13.900$00**
❑ Player Anual Simples: 1 ano de Player, por apenas ~~7.200$00~~ **5.700$00**

❑ Vou pagar a minha assinatura por transferência bancária. A assinatura que escolhi terá renovação automática até comunicação em contrário, para o que preencho e assino a seguinte **autorização de pagamento**:

Exmos. Senhores,
Por débito da conta-depósito à ordem adiante identificada e de que sou titular, queiram proceder – até instruções em contrário – ao pagamento das quantias devidas por assinatura desta publicação que vos sejam solicitadas por **BiT – Sociedade Editora, Lda.**

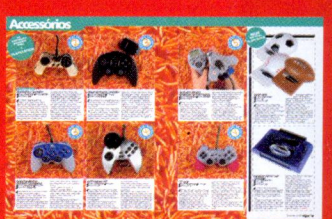
Banco Balcão Assinatura

NIB ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐ Data

❑ Queiram debitar no meu Cartão de Crédito (VISA, AMEX, MASTER) ❑ Junto envio cheque emitido à ordem de BiT – Sociedade Editora, Lda.

Cartão N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Validade ☐☐ / ☐☐

Nome no cartão Assinatura

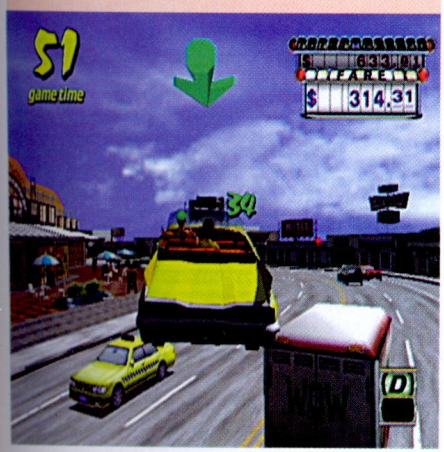


A JOGAR
JÁ NAS LOJAS

Os videojogos possuem o perigo de se revelarem viciantes. Num momento estamos completamente desligados deles e no outro tornamo-nos jogadores inveterados. Neste período damos graças à existência das pessoas que desenvolvem os jogos. A *Player* conhece bem essa sensação e por isso é que estamos aqui para o levar até ao próximo nível.

P28 CRAZY TAXI

Este alucinante título da Dreamcast fará com que passemos largas horas dentro de um táxi. Imagine agora se o tivéssemos de fazer na vida real? A *Player* dá a conhecer um pouco dessa realidade com a entrevista a um profissional experimentado.

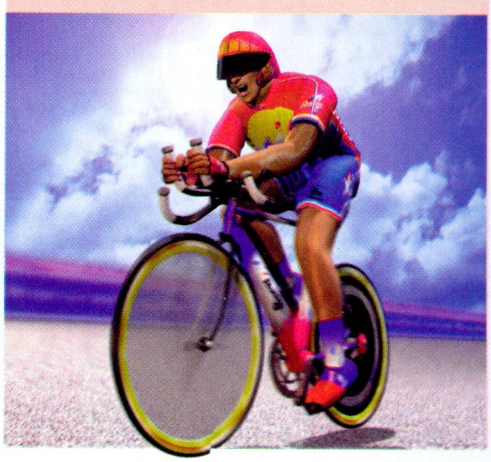


P30 MESSIAH

Será que existem demónios ou espíritos dentro do nosso lar? Será que alguma pessoa da nossa família está possuída pelo Demo? Será que a minha sogra é o Diabo em pessoa? Para responder a estas questões a *Player* foi visitar o padre Tom Willis e procurou saber mais sobre o exorcismo.

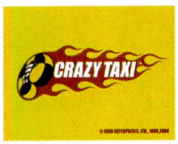
P32 TRACK & FIELD 2

Se alguma vez alguém disse que os videojogos eram lentos e aborrecidos é porque nunca jogaram um título da série *Track & Field*. A *Player* apresenta um exaustivo programa de treino que promete aumentar a competitividade a níveis nunca antes vistos. Os especialistas dizem como se faz



CRAZY TAXI

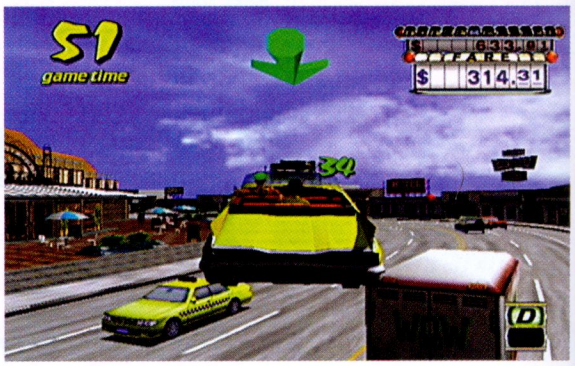
Formato: **Dreamcast** | Editora: **Sega** | Jogadores: **1** | ★★★★★



CRAZY TAXI, O QUE É ISSO?

Crazy Taxi é a melhor forma de mostrar as enormes potencialidades da Dramcast, recreando a versão arcada até ao mais ínfimo pormenor. Para além disso oferece-nos um leque de novos métodos de jogo, juntamente com um variado número de níveis. Tudo apresentando de uma forma divinal, assegurando que o seu lançamento mereça a maior atenção possível.

Uma volta de táxi pode-se revelar uma autêntica aventura.



A condução parece ter sido retirada da serie *Os Três Duques*.

CONVERSAS SECRETAS

Como é que os verdadeiros taxistas se comportam na realidade?

Um dia dentro de um táxi pode ser verdadeiramente difícil. Aturar passageiros apressados e pessoas que são autênticas tagarelas. Ou então pior ainda, ter que transportar criminosos e toxicodependentes. Por vezes acaba por se tornar numa profissão de alto risco, porque nunca se sabe quem será o próximo a sentar-se no banco de trás.

Mas uma coisa é certa, todos os taxistas encerram um conhecimento que, se correctamente aproveitado, se revela imprescindível. Para saber algo mais sobre estas pessoas que passam o dia inteiro atrás do volante, a *Player* entrou num destes veículos e entrevistou um taxista autêntico.

Já teve ou causou algum acidente?

A minha resposta é mais do que afirmativa. A minha profissão obriga-me a andar centenas de quilómetros por dia. Ainda por cima são todos completamente irresponsáveis quando conduzem no meio do trânsito infernal. Os condutores são um perigo ao volante, não têm nenhuma consideração por ninguém, e daí os acidentes acontecem.

Que tipo de motor tem o seu carro? Alguma vez lhe deu algum problema?

Neste mundo só existem três tipos de pessoas que entendem verdadeiramente de motores – taxistas, mecânicos e o amigo do nosso amigo. Por isso, os taxistas estão sempre prontos, não vá o motor do carro parar quando menos se espera. Além de podermos arranjar o carro na altura, ainda poupamos um bons contos de reis.

Falando na segurança, acha que a sua profissão é suficientemente segura?

Sinceramente não. Os taxistas estão muito expostos ao criminoso; temos de trabalhar durante a noite e por vezes transportamos pessoas cujo cadastro é mais extenso que a minha factura de gasóleo deste mês. Eu penso que os táxis deveriam vir preparados de fábrica com uma cabina isolada para o condutor e um sistema de localização automática. Pelo menos ficaríamos mais seguros.

Durante as suas conversas com os passageiros acaba por fazer um pouco o papel de um psiquiatra?

Sem dúvida! Por vezes aparece cada um que até parecem dois. Ainda há pouco tempo apareceu-me um que tinha chegado a casa mais cedo do emprego e a mulher estava com outro em casa. Imagine como é que o homem estava. Eu lá conversei com ele e acabou por se acalmar, mas coitado do homem, estava desolado.

Quanto ao desporto, está a par do mundo do futebol?

Obviamente! Este é um trabalho solitário, de forma que a única companhia que tenho é a do meu rádio. Além de fazer companhia, ainda me mantém a par de todas as notícias do dia a dia. Se não fosse o rádio eu era um autêntico homem das cavernas.

Então deve estar a par do que se passa em Timor?

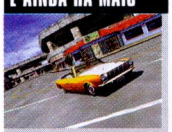
Claro que sei. Sabe, a política é um pouco manhosa, tudo funciona através de interesses pessoais. Por isso o futuro de Timor é capaz de estar um pouco incerto. Ainda por cima o país está completamente destruído e o povo tem falta de estudos. Mas desejo-lhes a melhor sorte do mundo.

Já alguma vez transportou alguém famoso?

Já. Alguns cantores e actores. Mas nunca ninguém de muito destaque na nossa sociedade.

Leia a análise de Crazy Taxy *na* ***página 70.***

E AINDA HÁ MAIS

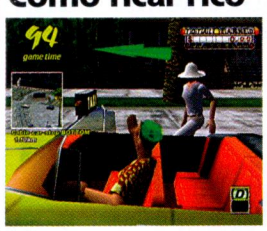


Esta intrujice poderá estar escondida algures dentro do *Crazy Taxi* para a Dreamcast, mas por enquanto só se aplica à versão arcada. Por isso, quando encontrar *Crazy Taxi* nas arcadas realize as seguintes tarefas para poder desfrutar de um condutor escondido:

1 Introduza a moeda.
2 Pressione no acelerador e no travão.
3 Pressione em Start.
4 Puxe as mudanças para cima.
5 Largue o acelerador e o travão.
6 Escolha o condutor.
7 Puxe as mudanças para baixo.
8 Pressione em Start.

DICAS

Como ficar rico



Delicadeza acima de tudo.

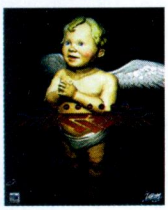
O segredo para obter uma elevada pontuação em *Crazy Taxi* reside na maneira de controlar as manobras Crazi Hit, pelas quais os seus clientes deixam uma gorjeta suplementar. Poderá fazer várias combinações de manobras até embater noutro carro. As combinações Crazy Through oferecem-nos uma excelente forma de ganhar algum tempo no tráfico. Poderá ainda fazer um Crazy Jump num variado número de rampas. Crazy Dash oferece-nos um excelente aumento da velocidade. Para efectuar esta última manobra, retire o dedo do acelerador, engrene e desengrene a marcha-atrás e de seguida volte a acelerar. Faça o mesmo quando atingir o limite de velocidade enquanto guina para efectuar um Crazy Dash. Para um Crazy Stop, realize um Crazy Drift, pressione em marcha-atrás e depois no travão. Durante o Modo Arcada, pressione na marcha trás e apanhe a mulher que está na sua traseira. Ela pagará $700 por um percurso até ao fim da colina. Tente também apanhar uma velhota no parque de estacionamento. Dirija-se para a rampa e salte para o telhado, ela entrará. Agora basta leva-la à esquadra de polícia e renderá $975.

"E a gorjeta?"

A JOGAR: Crazy Taxi – *Algumas viagens de táxi revelaram que nem todos os condutores são simpáticos e cordiais. Será que andaria com um taxista destes?*

MESSIAH

Formato: PC | Editora: **Interplay** | Jogadores: **1** | ★★★★★



MESSIAH O QUE É ISSO?

O jogo é uma conturbada aventura 3D na perspectiva de terceira pessoa, onde se joga com um pequeno anjo chamado Bob, o qual foi enviado para a Terra para evitar a chegada de uma força aterradora. Bob não possui nenhuma arma, mas tem a habilidade de possuir outra pessoas. Pode assim andar pelas ruas como um autêntico herói e resolver todos os puzzles que lhe aparecem pela frente. *Messiah* é o tão aguardado título da Shiny Entertainment, a companhia fundada pelo excêntrico Dave Perry, autor de *MDK*, para produzir jogos com uma retorcida visão do mundo.

CAÇA FANTASMAS

A *Player* foi saber algumas das histórias sobre o exorcismo.

Será que existem almas penadas a caminhar pelos corredores das nossas casas? Será que a nossa sogra está possuída por um espirito maléfico? Quem vamos chamar? O padre Tom Willis, é claro. Este padre alegre já está reformado da igreja, e agora dedica-se exclusivamente ao exorcismo de almas do lado negro. A *Player* fez-se à estrada e foi ao encontro do padre Tom Willis para desvendar algo mais sobre o seu bizarro trabalho.

Boa tarde Padre, muito obrigado por nos receber. Podia-nos dizer como é que se ligou a este tipo de trabalho?

Eu sempre me senti atraído por fenómenos estranhos, tais como OVNIs e o monstro de Loch Ness. Mas o que me fazia mais confusão era a existência, ou não, de espíritos. Então comecei por coleccionar recortes de jornais sobre histórias de pessoas que já tiveram contactos com almas do Além. Por isso decidi tornar-me padre, e dedicar-me a ajudar pessoas com aquele tipo de problemas que a polícia e o resto da sociedade não entende.

Como é que sabe quando uma pessoa está possuída?

Como já tenho alguma experiência, consigo detectar imediatamente se existe algum espírito presente ou não. Já presenciei casos onde os objectos desapareceram do seu lugar. Mas existem vários tipos de aparições. A possessão de pessoas é um fenómeno muito raro. As pessoas genuinamente possuídas estão cientes que algo se passa com elas – que de alguma forma tentam espelhar o mal à sua volta – mas não estão conscientes que elas próprias estão possuídas. Mas para se ser possuído tem de existir uma razão especial, como a adoração de satanás. Não é uma mera constipação.

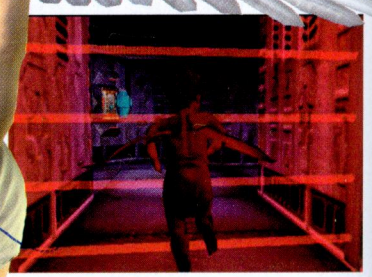
Ainda bem. Afinal, quem ou o que possui?

Uma parte da criação de Deus são os anjos. Por alguma razão desconhecida, uma parte destas criação espiritual revoltou-se e tenta agora criar uma certa destabilização no Bem. Existem agora espíritos malignos que atacam quando tema oportunidade para isso.

Meu Deus. Que experiências terríveis já terá presenciado?

A pior ocorreu quando fui chamado a uma festa de anos de uma criança, devido a actos estranhos passados com alguns miúdos. Quando cheguei lá um dos miúdos disse-me: "Eu não me sinto muito bem, é como se alguém..." Eu tentei agarrá-lo e ele virou-se à minha pessoa com se fosse um cão raivoso. Fazia um barulho assustador. Então iniciei logo ali um exorcismo.

Messiah: agora com asas.



A caminhada para o "ninho das cobras".

Isso é arrepiante. Então o que faz na realidade para se livrar dos espíritos malignos?

Simplesmente rezo e peço a Deus para que o ajude. Quando sou chamado a benzer uma casa digo "Que a paz perdure nesta casa e em todas as pessoas que vivem nela." Benzo todos os quartos com água benta e faço uma reza.

E funciona?

Funciona na maior parte das vezes. Na maior parte das situações as pessoas sentem-se bastante mais aliviadas e conseguem continuar a sua vida normal.

Podia-nos dizer o que é que acha do videojogo Messiah?

Bem, ele retracta uma historia muito séria. O que me preocupou mais foi a possibilidade dos jogadores poderem seguir a história, e serem tentados a seguir as profecias do lado oculto.

Que conselhos pode dar às pessoas para que estas evitem ser possuídas?

Existe sempre a possibilidade de viver perto de uma igreja ou então tentar viver num sítio onde não se pratiquem actos de feitiçaria negra. Se alguma vez se sentirem ameaçados com algo de estranho, não percam tempo e consultem alguém especializado no assunto. E acreditem, o Satanás existe. As pessoas costumam dizer que não acreditam nestas coisa, mas cuidado.

Leia a análise a Messiah *na* ***página 66.***

FANTASGUIA

Antes de chamar a equipa do *Psi Factor*, não se esqueça de primeiro consultar o pequeno glossário de termos técnicos.

Aparições
Figuras 2D/3D de pessoas dadas como mortas, pessoas vivas, prédios, veículos, objectos e até criaturas místicas.

Presença maléfica
É uma sensação estranha sobre um sítio, objecto ou pessoas. Em casos muito raros, podem possuir almas de pessoas ou animais.

Fenómeno Deus
Contactos genuínos com Deus. Contactos com Anjos são relatados de várias formas, por vezes aparecem com as tradicionais asas.

Assombrações físicas
Objectos que se movem ou então desaparecem das casas, fábricas ou de outros locais. Nota-se uma descida da temperatura e paira um estranho cheiro no ar.

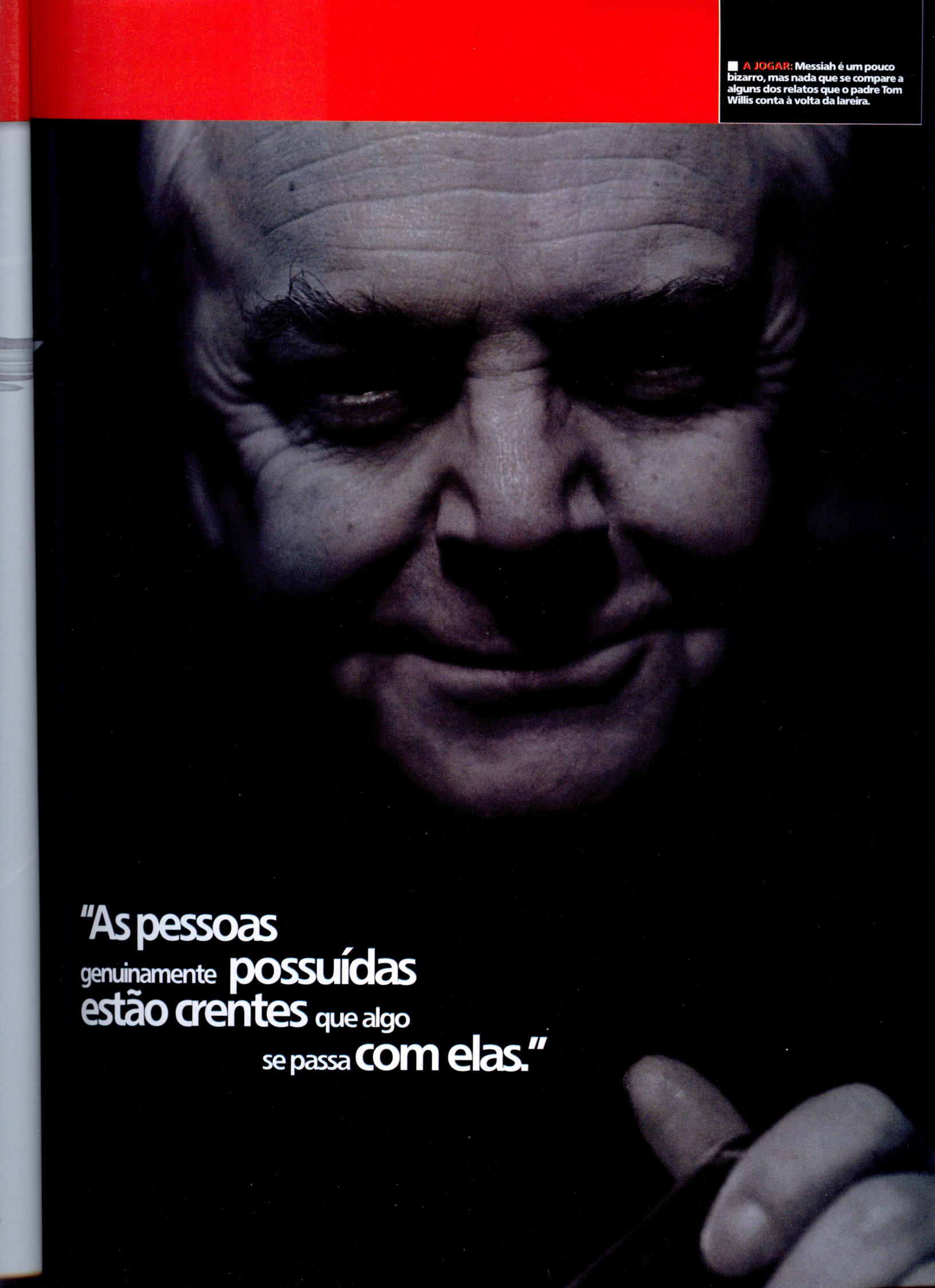
Poltergeists
Uma espécie de holograma que aparece em determinados locais. Podem ainda possuir uma pessoa.

ALGO MAIS SOBRE MESSIAH

O produtor do jogo dá-nos uma pequena explicação sobre Bob

Ilumina-me, Senhor.

"Quando a equipa se juntou na obstante de tentar produzir um novo título que revoluciona-se o mercado, tentamos criar uma personagem que toca-se nos sentimentos das pessoas e produzi-se uma certa dose de humor. No princípio, Bob não era um anjo, assumia a forma de um pequeno cupido. O conceito idealizado para este pequeno indivíduo era de voar e disparar setas de encontro a outras personagens.
O jogo deu uma volta de 180 e tudo mudou. O cupido transformou-se num Anjo da Guarda muito atarefado com o mundo do mal que se aproximava. Com estas acentuadas modificações, todo o enredo ficou mais divertido e envolvente.
Bob foi o nome escolhido derivado de uma piada. Dá o ar de um herói machão que se transforma num pequeno e inocente anjo."



A JOGAR: Messiah é um pouco bizarro, mas nada que se compare a alguns dos relatos que o padre Tom Willis conta à volta da lareira.

"As pessoas genuinamente possuídas estão crentes que algo se passa com elas."

TRACK & FIELD 2

Formato: **PlayStation** | Editora: **Konami** | Jogadores: **1-4** | ★★★

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2 O QUE É ISSO?

■ Para a felicidade de muitos dos amantes de desportos ligados aos Jogos Olímpicos, a PlayStation acaba de lançar um título que dá pelo nome de *International Track & Field 2*. Possui um vasto leque de modalidades, onde a dificuldade de as superar reside na forma como nos adaptamos ao árduo matraquear nos botões do comando. Os 100 metros, a natação em estilo livre e o ciclismo são eventos de puro matraquear onde o jogador terá de manter uma barra de força, determinante para a velocidade final do atleta. Disciplinas que requerem impulso primário (salto em comprimento, salto de cavalo) necessitam de um breve matraquear antes de ser executada uma bem atempada combinação de botões que executarão esta técnica. É a loucura que cativa e talvez aborreça mesmo pessoas não habituadas à beleza do matraquear, mas é frequente começarmos a rir por entre um mar de dores de dedos. Compre um adaptador para comandos, junte três amigos e faça os seus próprios Jogos Olímpicos. Apenas aqueles com a força, garra, resistência e perícia inata irão prevalecer.

DESTREZA COM OS DEDOS

Maneiras úteis de improvisar.

Está na hora de começar a treinar os dedos e descobrir uma forma de não danificar os botões do comando. *International Track & Field 2* foi produzido pela Konamy, também responsável por jogos como "ISS Dedos" e "Comandos Estragados" e onde predominam os variados tipos de lesões proporcionadas pelo violento requisito de jogo.

As modalidades requerem de tal esforço físico que quase se comparam à realidade. Ao fim de algumas horas alguém sairá vencedor, as nossas mãos ou o comando.

Track & Fied 2 é o melhor e o mais novo lançamento de jogos de desporto de uma longa lista de títulos existentes no mercado. Ainda toda as pessoas se devem lembrar de títulos como *Daley Thompson's Decathlon*, lançado para o nosso velhinho 48K e responsável pela destruição prematura das suas teclas de borracha.

Será que a PlayStation resiste a tamanho matraquear? Ao menos que consigamos bater o recorde dos 100 metros

Configurar as teclas

A Konami definiu o círculo e o quadrado como botões para aumentar a barra de velocidade. Uma vez que estas teclas estão colocas de forma oposta, tal facto cria condições um pouco incómodas para uma utilização mais violenta. Na maior parte das vezes acabam por acontecer acidentes, tais como o de carregar numa tecla não desejada – por exemplo o de saltar, que faz perder o controlo durante a corrida. A melhor forma de modificar tudo isto, é a de se dirigir ao menu de opções e criar uma configuração mais ergonómica. A utilização da cruz e do círculo é sempre uma excelente aposta, mas existe sempre a possibilidade de usar o L1 e L2 como botões de acção.

Toque de classe

A principal indecisão de todos os novatos é a de saberem se necessitam ou não de pressionar uma tecla de cada vez ou as duas ao mesmo tempo. É como escolher de entre um lindo sapateado ou um autêntico filme de *cowboys*. A forma ideal é a de agarrar o comando com a mão esquerda (ou segurá-lo entre as pernas se optar por utilizar as duas mãos para matraquear as teclas) e fazer como faria uma dactilógrafa maníaca com um teclado de apenas duas letras.

O polegar

O método do uso do polegar é o mais básico de todos. A maior área de contacto desde dedo permite alcançar as duas teclas simultaneamente ou alternar entre elas rapidamente. Não vale espirrar.

Junto ao nó

É utilizado no mesmo caso da situação descrita em cima, mas agora utiliza-se o nó do dedo indicador para fazer o mesmo efeito. Vista do ângulo errado, esta técnica poderá fazer parecer que está com um ataque de fúria, mas é certamente compensadora. Uma área mais rija do dedo poderá aplicar mais pressão na borracha, mas também é mais provável que acabe sem alguma pele.

Saltos gigantes

Os saltos repetitivos acabam por se tornar verdadeiramente dolorosos para os seus dedos. Por isso, use uma camisola como amortecedor.

Penso rápido

Para obter uma pequena protecção, poderá enrolar um penso rápido à volta do seu dedo polegar. Nada melhor do que improvisar.

Dedal

Uma boa alternativa é de usar um dedal a servir de protector às dolorosas pancadas no controlador. Adeus calos e bolhas.

Ovo Kinder

De vez em quando não custa nada puxar pela imaginação. Um dia quando tiver a comer um delicioso ovo Kinder, não se esqueça, deite a prenda fora e guarde o pequeno ovo de plástico. Mais tarde será extremamente útil.

Isqueiro

Isto é a sério. Uma das formas mais bem sucedidas, reside na utilização de um simples isqueiro. Contém o tamanho e a forma ideal para ser usado para estes fins. Por isso já sabe, use o isqueiro para jogar e não para fumar, porque prejudica gravemente a saúde.

Caneta

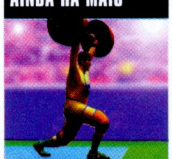
Um simples marcador pode fazer o mesmo efeito descrito em cima.

O tapete

Tem alguma dúvida se existe algo mais cansativo que o comando? Tenha a certeza, porque existe mesmo. Este tapete simula um verdadeiro comando virtual, onde os pés fazem todo o controlo. O tapete Konami Dancing Stage está disponível só por encomenda. É ineficaz quando comparado com outros métodos de controlo, mas é também a única hipótese viável para um verdadeiro profissional. Além disso não deixa de ser engraçado.

Leia a análise a Track & Field 2 na ***página 60.***

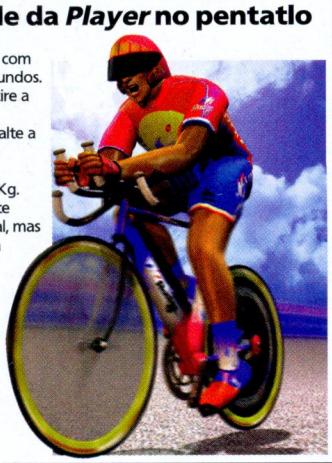
AINDA HÁ MAIS



■ Os eventos dos Jogos Olímpicos são o principal tema de *International Track & Field 2*. Incluem desportos como o levantamento de pesos, saltos para a água e canoagem. Mas a melhor de todas as modalidade é, sem dúvida, o levantamento de pesos, exigindo uma combinação de destreza física com a destreza mental. Os mergulhos para a água são igualmente recompensadores, isto à medida que se vão efectuado saltos cada vez mais complexos e vendo sendo atribuídas melhores notas por parte de júris notoriamente erráticos. Por outro lado existem eventos bizarros como a canoagem, onde única dificuldade reside, não em matraquear, mas sim em conseguir arranjar um ritmo de dedos apropriado.

DESAFIO DO JOGO

Supere o recorde da *Player* no pentatlo



100 metros: Tente terminar com um tempo abaixo de 8,4 segundos.
Lançamento do dardo: Atire a mais de 95,5 metros
Salto em comprimento: Salte a mais de 8,95 metros (recorde mundial)
Pesos: Levante mais de 270 Kg.
Ciclismo: Basta simplesmente vencer o computador na final, mas sem atirar o comando contra o ecrã.

■ Agora para superar estes recordes, poderá usar as dicas descritas nesta página, ou então tente inventar umas técnicas mais apropriadas.
Cuidado: Demasiado matraquear pode causar sérios problemas de saúde.

A JOGAR: ***International Track & Field 2.*** **O jogo da PlayStation que requer a maior destreza manual.**

O REGRESSO DA AMEAÇA ZOMBIE!

PARA CELEBRAR O LANÇAMENTO IMINENTE DOS DOIS MAIS RECENTES E FANTÁSTICOS TÍTULOS DE RESIDENT EVIL, A PLAYER EXUMA E "DEVORA" TODO O FENÓMENO ZOMBIE.

O REGRESSO

Nas páginas seguintes apresentamos-lhe uma antevisão da primeira aventura da próxima geração de *Resident Evil*, intitulada *Code Veronica*, que conta com a presença de Claire Redfield.

■ *Resident Evil 3:* **Nemesis mantém o alto padrão de qualidade a que nos vem habituando a popular saga de terror da Capcom.**

■ **(Em baixo) Shinji Mikami, o homem responsável por todos os nossos pesadelos.**

SEMENTES DA MALDADE

RESIDENT EVIL FOI O PRIMEIRO JOGO A ASSUSTAR-NOS DE VERDADE. PARA SABER PORQUÊ, A PLAYER EXUMOU O CADÁVER DA SAGA.

O fétido e irritante respirar de um cadáver reanimado arrepia-nos até os pêlos da nuca. Rodopiamos, à medida que descarregamos os cartuchos das duas espingardas na cambaleante e soturna figura que se aproxima. O segundo tiro desfaz-lhe o crânio e o *zombie* finalmente atinge o solo. Pelos nossos pés espalha-se um sangue rançoso. Desaparecemos pelo corredor, os nossos passos ecoam através do ar vazio. Uma janela quebra-se e, petrificados, caímos no solo. Nunca antes um videojogo nos havia inspirado tão genuíno terror.

Conhecido no Japão como *Biohazard*, o franchise *Resident Evil* da Capcom é uma retorcida e original ideia de um tal de Shinji Mikami, que ingressou na companhia como *designer*. O seu projecto inicial de produção misturou elementos tradicionais de RPGs e de jogos de aventura, envolvendo-os numa atmosfera de puro terror, de forma a criar uma experiência de jogo única e que se revelou extremamente popular. Depois de dois anos de desenvolvimento, *Resident Evil* foi lançado em 1996 para a PlayStation e imediatamente foi aclamado como o primeiro videojogo verdadeiramente aterrador.

Uma jogabilidade sublime associou-se a cenários espantosos, e a tensão gerada pelo medo constante de possíveis ataques *zombie* "copiou" de forma irrepreensível as tácticas de terror utilizadas em Hollywood. A nossa personagem era Chris Redfield ou Jill Valentine, ambos pertencentes ao esquadrão anti-terrorista S.T.A.R.S., enviados inadvertidamente para uma mansão infestada de *zombies*, onde havia ocorrido uma série de assassinatos.

Para a Capcom, o jogo não poderia ter sido lançado em melhor altura. Apesar dos 20 anos em que assegurou a liderança do mercado, como produtora e editora, os jogadores começavam a mostrar-se algo saturados com a verdadeira torrente de *beat-em-ups* lançados pela companhia.

Resident Evil mostrou ao mundo que a Capcom tinha capacidade para produzir excelentes títulos noutros géneros, e Mikami-san foi sem dúvida o grande obreiro da transformação sofrida pela companhia.

Inspirado em parte pelas películas *zombie* de baixo orçamento do director George A. Romero, as origens de *Resident Evil* remontam a um título que não consta do livro de história dos videojogos. *Alone In The Dark* foi criado para PC pela Infogrames no princípio dos anos 90. Na pele do detective Carnby, percorríamos os corredores de uma mansão infestada de monstros, que apresentava cenários de fundo estáticos, mas cuja população residente foi criada de forma poligonal. Os característicos ângulos proporcionados pelas câmaras, o sistema de inventário, os interessantes puzzles e a atmosfera fantasmagórica denunciam as bases inspiradoras na criação de Mikami.

Com o passar dos anos a saga *Resident Evil* evoluiu, tornando-se ainda mais cinematográfica. Em *Resident Evil 2*, as ruas

de Raccoon City foram palco de uma gigantesca ameaça *zombie*, onde se cruzavam duas histórias: a primeira envolvia o polícia Leon Kennedy e a segunda introduzia na acção Claire, a irmã de Chris Redfield, que procurava o irmão desaparecido. Desta vez, o jogo apresentava-nos William Birkin, um poderoso e horrível ser que havia sofrido profundas mutações, permitindo que explorássemos a obscura organização Umbrella, principal suspeita pela terrível praga *zombie* que assolava a cidade.

O enredo presente em *Resident Evil 3: Nemesis* revela-se o mais impressionante de toda a saga. De volta está a heroína Jill Valentine, que luta sozinha na deteriorada Raccoon City, com alguns dos acontecimentos a terem lugar antes e depois dos ocorridos em *Resident Evil 2*.

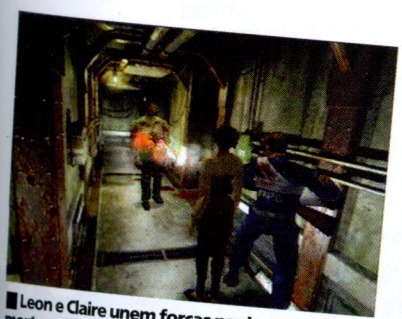
A saga prepara-se ainda para se estrear em novos formatos.

Os possuidores do Game Boy podem esperar uma versão surpreendentemente fiel à original, enquanto a N64 e a Dreamcast serão agraciadas com conversões perfeitas de *Resident Evil 2*.

Contudo, a grande novidade é o lançamento para a Dreamcast de *Resident Evil Code: Veronica*, que introduz ambientes totalmente 3D – além disso, foi desenvolvido um enredo totalmente novo que conta com a presença de Chris e Claire Redfield.

A Capcom trabalhou arduamente na criação de um elenco memorável. À medida que a saga progride, as personagens tornam-se mais facilmente identificáveis e os enredos mais envolventes. Desta forma, cada jogo de *Resident Evil* parece fazer parte de uma série de televisão.

As pessoas gostam de se sentir assustadas, e a atmosfera bastante realista apresentada nos jogos de *Resident Evil* contribui em grande parte para que os videojogos atinjam um elevado grau de sofisticação. Além disso, quem nunca pensou em esmagar o crânio de um morto-vivo? P



Leon e Claire unem forças na destruição dos mortos-vivos em *Resident Evil 2*

Conheça os residentes

Quem é quem em Resident Evil.

CHRIS REDFIELD

(Resident Evil, Code: Veronica)

■ Depois de ter sido expulso da Força Aérea por razões desconhecidas, Chris Redfield foi recrutado para a S.T.A.R.S., em virtude dos seus elevados conhecimentos sobre armamento.

JILL VALENTINE

(Resident Evil, Resident Evil 3)

■ A colega de Chris na equipa Raccoon City Alpha Team. Muito influente em missões subversivas, Jill trava uma batalha solitária em *Resident Evil 3*.

CLAIRE REDFIELD

(Resident Evil 2, Code: Veronica)

■ A irmã de Chris e, por sinal, uma excelente ciclista, apesar de o colete vermelho não ser muito agradável à vista. Capturada pela Umbrella e aprisionada numa ilha infestada de *zombies* no início de *Code: Veronica*.

LEON S. KENNEDY

(Resident Evil 2)

■ O último polícia sobrevivente em Raccoon City. Infelizmente, o facto de ter sobrevivido não o leva a combater de novo os mortos-vivos.

BARRY BURTON

(Resident Evil)

■ Considera-se o membro mais radical da S.T.A.R.S. e não está a brincar. Não, a verdade é que é mesmo estúpido.

ALBERT WESKER

(Resident Evil)

■ Aparentemente é um membro da S.T.A.R.S., mas por detrás dos óculos de aviador existe um terrível segredo – ele é um agente duplo da Umbrella, o desgraçado...

ADA WONG

(Resident Evil 2)

■ Uma enigmática sobrevivente do surto *zombie* em Raccoon City. Prepara-se para deitar as mãos ao G-Virus, o responsável pela criação dos *zombies*.

CARLOS OLIVIERA

(Resident Evil 3)

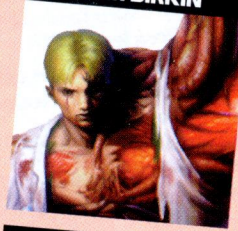
■ Um "radical" de 21 anos, vindo da América do Sul, e que faz parte da Força de Retaliação Biohazard da Umbrella. Claro que quando este se dá conta de quem são os seus companheiros, não pensa duas vezes e junta-se a Jill.

SHERRY BIRKIN

(Resident Evil 2)

■ Uma inocente e desprotegida rapariga de doze anos de idade, perseguida pelo seu horrível e desfigurado pai, que é nem mais nem menos...

WILLIAM BIRKIN



(Resident Evil 2)

■ Este antigo cientista da Umbrella sofre constantes mutações que o tornam cada vez mais poderoso e terrível. Desprovido de qualquer tipo de consciência, o seu desejo maior é infectar a sua filha com o G-Virus.

MIKHAIL VICTOR

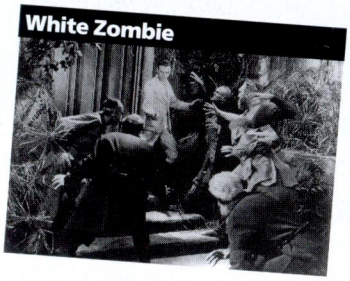
(Resident Evil 3)

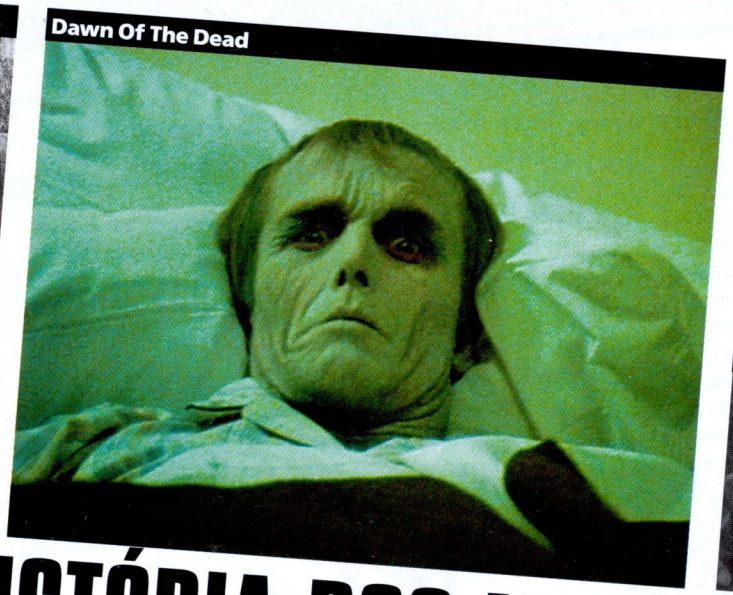
■ Mais um membro da Força de Retaliação Biohazard da Umbrella, Mikhail Victor está ferido e encontra-se confinado a uma situação de simples observador em toda a duração do jogo. Ainda assim, consegue dispor de forma convincente a sua legião de *zombies*.

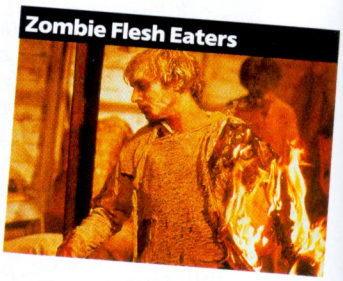
NIKOLAI GINOVAEF

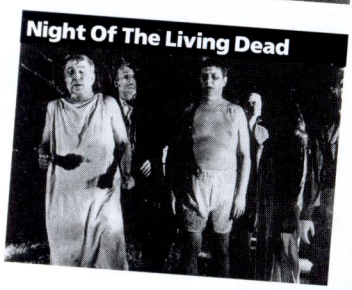
(Resident Evil 3)

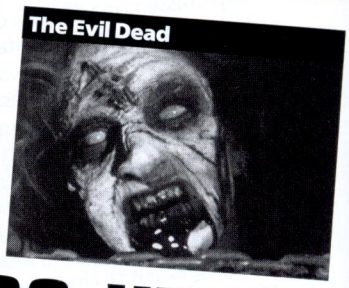
■ Um ilustre colega de Carlos na Força de Retaliação Biohazard da Umbrella. Apresenta o acentuado sotaque do Leste europeu, tão característico dos grandes criminosos.


White Zombie


Dawn Of The Dead


Zombie Flesh Eaters


Night Of The Living Dead


The Evil Dead

A HISTÓRIA DOS MORTOS-VIVOS

RESIDENT EVIL DEVE GRANDE PARTE DA SUA EXISTÊNCIA AOS VÁRIOS FILMES DE ZOMBIES DE SEGUNDA CATEGORIA. A PLAYER DESENTERROU DEZ EXEMPLOS.

Quem são as verdadeiras estrelas dos jogos de *Resident Evil*? Serão elas a Jill Vallentine, a Claire Redfield e o Leon Kennedy com as suas bonitas fardas de polícia e a sua habilidade em manejar todo o tipo de armamento pesado? Nah, são os próprios *zombies* que, apesar de desconhecerem o significado do termo "higiene corporal" e de se sentirem estranhamente atraídos pelo odor da carne humana, nos conseguem ainda assim fascinar. Muito antes de *Resident Evil*, estranhas hordas tresloucadas de mortos-vivos aterrorizavam tudo e todos nas suas aparições cinematográficas. Em exclusivo, a *Player* apresenta-lhes alguns dos melhores momentos.

Os Dez Mais consagrados filmes Zombie

White Zombie (1932)

Considerado por muitos como a primeira película *zombie* a ser filmada, este filme apresentava-nos Bela Lugosi no papel do maléfico feiticeiro Murder Legendre. O conceito *zombie* é grandemente baseado no lendário *voodoo* haitiano. Desprovidos de rituais canibalescos, estes mortos-vivos mais parecem estar fortemente engripados, o que torna o filme tão assustador como um urso de peluche.

Night Of The Living Dead (1968)

O original clássico de baixo orçamento a preto e branco de Geoge A. Romero. Os *zombies* anteriores tinham sido todos o produto das cerimónias de *voodoo* haitiano – aqui não necessitam de mais do que uma pequena dose de radiação para se erguerem imediatamente dos túmulos. Todas as características *zombie* que conhecemos e adoramos – os olhos afundados, o comportamento cambaleante, os gemidos surdos, o mau gosto em relação à roupa – advêm deste filme. Um dássico "tumular".

Dawn Of The Dead (1978)

Dez anos depois, George Romero regressa com esta sequela tardia de *The Night Of The Living Dead* e redefine o conceito *zombie*.
À medida que a central nuclear de Three Mile Island lança na atmosfera as nocivas radiações, os *zombies* enfurecem-se e a civilização desintegra-se. Grandes quantidades de maquilhagem branca são utilizadas na caracterização destes *zombies* famintos.

Zombie Flesh Eaters (1979)

Conhecido nos EUA como *Zombie*, ou

O REGRESSO

Gli Ultima Zombie na Itália materna, este filme foi dirigido por Lucio Fulci. *Zombie Flesh Eaters* opta pela criação de efeitos especiais mais elaborados, ao mesmo tempo que a inqualificável carnificina deixa de ter qualquer justificação plausível em termos de enredo. Nunca se soube muito bem se o aparecimento dos *zombies* se ficou a dever a um feitiço ou a uma praga, mas a verdade é que também não interessava.

The Evil Dead (1982)

A sangrenta obra prima de terror de Sam Raimi. Realizada a partir de um reduzido orçamento, esta é a história de um grupo de amigos que descobre o Livro Dos Mortos numa estranha floresta. Rapidamente, estes transformam-se em violentos *zombies* satânicos, e cabe a Ash, o herói protagonizado por Bruce Campbell, a tarefa de os enviar de novo para o inferno. Utiliza técnicas de filmagem inovadoras, como por exemplo as assustadoras cenas filmadas em corrida através da floresta.

Day Of The Dead (1985)

A homenagem de Romero a *Dr Stangelove*, apimentado com uma pequena porção de *O Planeta dos Macacos*. Criados a partir do pincel de maquilhagem de Tom Savini, estes *zombies* revelam-se verdadeiramente ferozes. A melhor cena é quando o "domesticado" *zombie* Bud dança ao som da música do *walkman* antes de colocar uma bala na cabeça do general.

Return Of The Living Dead (1985)

Muitos anos antes do fenomenal *Gritos*, o filme *Return Of The Living Dead* parodiou de forma bastante inteligente o crescente fenómeno das películas *zombie*. A desculpa para a "zombificação" em massa reside uma vez mais no fraco pretexto das fugas radioactivas, e nenhum ser humano poderá escapar aos efeitos do vírus. Aqui, o prato predilecto dos *zombies* são os cérebros, os diversos membros humanos e alguns cães vadios para a sobremesa. Uma sequela perfeita para *Flesh Eaters*.

Re-Animator (1985)

Este foi o melhor ano de sempre no que toca à produção de filmes de *zombies*. *Re-Animator* é uma adaptação de uma história de HP Lovercraft, o que significa que aqui a violência é levada ao extremo. Um cientista suíço pouco experiente inventa uma fórmula que permite ressuscitar os mortos e decide experimentar os seus efeitos nos defuntos da morgue local. A especialidade desta película são as cabeças decepadas.

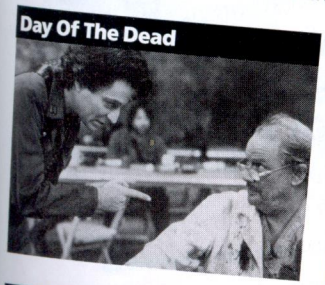
Evil Dead 2 (1987)

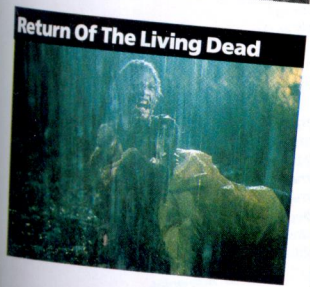
Tratando-se basicamente de um *remake*, este segundo filme da trilogia de Sam Raimi faz uso de um humor muito disparatado. A personagem de Bruce Campbell regressa à floresta com a sua noiva, que rapidamente se transforma numa morta-viva. A própria mão de Ash é possuída pelo Mal, pelo que este decide cortá-la. Insatisfeita com o seu fim, a solitária mão decide atacá-lo ao mais puro estilo d'*A Família Addams*. Sangrento e divertido.

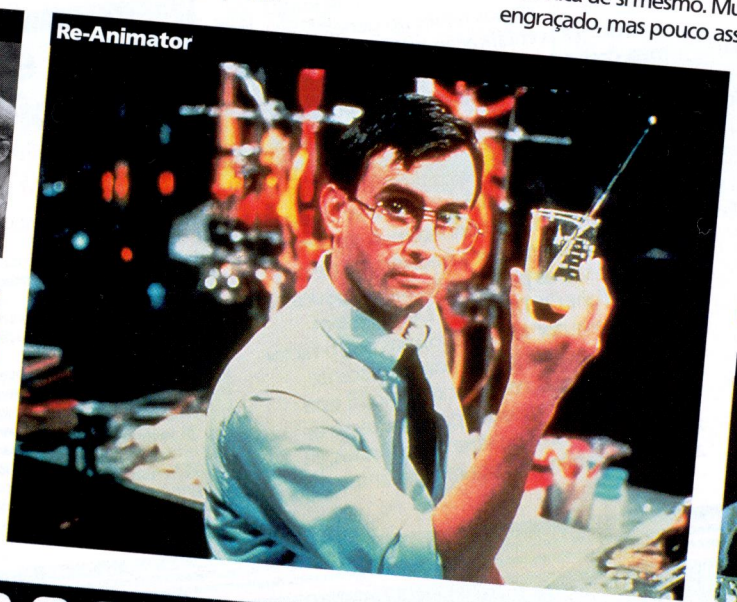
"Os *zombies* são os principais protagonistas da acção, devido ao seu "estilo" inconfundível."

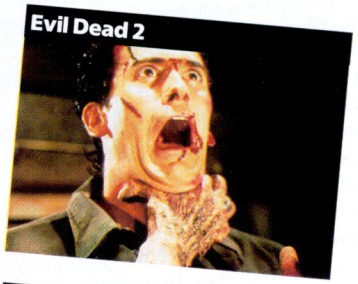
Army of Darkness (1993)

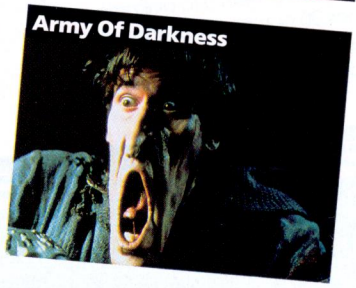
A terceira e mais ridícula película da saga *Evil Dead* decide fazer regressar no tempo o infeliz Ash, aprisionado-o num castelo medieval habitado por hordas de *zombies*. Mais do que um filme de terror, *Army of Darkness* apoia a sua acção em algumas situações estupidamente cómicas, incluindo uma batalha em que Ash tem de combater uma "versão" diabólica de si mesmo. Muito engraçado, mas pouco assustador.


Day Of The Dead


Return Of The Living Dead


Re-Animator


Evil Dead 2


Army Of Darkness

George A. Romero resiste calmamente a uma amotinação de zombies.

O FENÓMENO ZOMBIE

DAS ANTIGAS LENDAS VOODOO A RESIDENT EVIL CODE: VERONICA, EXPLICAMOS TUDO O QUE NECESSITA SABER ACERCA DA RÁPIDA ASCENSÃO ZOMBIE.

Eles vêm atrás de ti Bárbara! – a famosa frase de *The Night Of The Living Dead* de George A. Romero ecoou através da floresta à medida que uma legião de mortos-vivos lançava o terror numa humilde e isolada fazenda. Esta foi a película responsável por milhares de pesadelos por esse mundo fora, e o conceito original de *zombie* criado por Romero permaneceu intacto até aos dias da saga *Resident Evil*.

Os *zombies* são personagens pertencentes à cultura Haitiana e aos seus rituais religiosos – praticados há já vários séculos. Muitos têm sido os casos em que se descrevem pessoas, que depois de terem sido declaradas mortas, regressam do mundo dos espíritos e voltam a caminhar na Terra. Os mitos e as lenda Haitianas são religiosamente mantidos em segredo, longe da curiosidade do homem dito civilizado.

Desde os anos 30 que os realizadores de cinema americanos vêm no fenómeno zombie uma fonte de inspiração para os seus filmes de terror. *The Night Of The Living Dead* foi o filme responsável pela forma como hoje em dia olhamos o fenómeno *zombie*. As razões da sua existência e todo o interesse antropológico que rodeia a cultura Haitiana dos mortos-vivos não são importantes, isto quando comparados com o terror que a sua presença reanimada desperta. Os últimos filmes do género atribuíam a zombificação a fugas radioactivas, meteoros, etc., ao passo que em *Resident Evil* o responsável pelo ressuscitar dos mortos é um vírus criado pelo Homem em laboratório.

"Todos nós tememos os feiticeiros negros, as multidões enfurecidas e os terroristas que colocam bombas destinadas a matar pessoas que eles próprios desconhecem. A existência deste medo primário e a necessidade de o combater são os principais factores do sucesso de *The Night Of The Living Dead*." Assim pensa o co-autor John Russo, mas outro factor pode ser igualmente vital para a crescente popularidade dos *zombies*: o humor. É esta uma das principais razões para o sucesso de *Resident Evil*. Além de serem medonhos, os *zombies* também são figuras hilariantes. É por isso que é tão gratificante despedaçar-lhes a cabeça com um violento tiro de caçadeira. Que estes vivam por muito tempo, até porque também nunca morrem...

P

Voçê é um zombie?

Faça o pequeno teste da Player e descubra a verdade...

- Houve recentemente alguma fuga radioactiva na sua cidade?
- Tem vivido debaixo da terra?
- Perdeu toda a capacidade em demonstrar os seus sentimentos?
- Acha que está um pouco pálido?
- De cada vez que tenta falar não consegue mais do que emitir alguns grunhidos?
- Ainda é capaz de se mover, apesar de muitos dos seus órgãos vitais terem sido removidos?
- Sente um estranho desejo por devorar carne humana ainda que não tenha propriamente fome?
- Sente que todos os seus amigos o abandonaram e agora estão a tentar cortar-lhe a cabeça?
- Se respondeu que sim a todas estas questões, o mais provável é que seja um zombie. Não existe qualquer esperança para si. Deve ser exterminado. Boa noite.

OS ZOMBIES ATRAVÉS DOS TEMPOS

JOGOS DE ZOMBIES? A IDEIA NÃO É NOVA. A PLAYER FOI VISITAR UMA CASA MORTUÁRIA E EVOCOU ALGUNS FANTASMAS DO PASSADO, DE FORMA A PERCEBER COMO SE PROCESSOU A EVOLUÇÃO DESTE GÉNERO DE JOGOS.

Evil Dead

- Formato: **ZX Spectrum**
- Lançamento: **1983**
- Editora: **Palace Software**

Não se trata de uma nova licença, mas sim de uma antiga versão de 8-bits para o Spectrum baseada no filme. O objectivo consistia simplesmente em deambular por uma casa e esquartejar os mortos-vivos. É muito difícil assustarmo-nos por uns pequenos e trémulos duêndes unicolores, mas se olhássemos bem...não, aquelas criaturas não têm nada a ver com zombies! No entanto a cor era bastante aterradora.

Ghosts n Goblins

- Formato: **Arcada**
- Lançamento: **1984**
- Editora: **Capcom**

O lendário jogo de aventura de plataformas da Capcom não teria sido o mesmo sem a inclusão destes interminâveis inimigos. Aqueles que desconheciam o jogo rapidamente se viam aterrorizados com as hordas de *zombies*. Tal como O Exterminador e os cobradores de dívidas em atraso, estas eram absolutamente intermináveis. *Ghosts n Goblins* fará a sua aparição no Game Boy Color dentro de pouco tempo. Estejam atentos.

Doom

- Formato: **PC**
- Lançamento: **1991**
- Editora: **id Software**

Zombies armados? Não são propriamente as desajeitadas e esfaimadas bestas a que os jogadores já se tinham acostumado, mas soldados ressuscitados pelo próprio Satanás, e cujo destino era servir de carne para canhão. Sozinhos não ofereciam grande luta, mas se incomodássemos a quadrilha inteira metíamo-nos em problemas. Além disso, tinham o estranho hábito de lutar entre eles. Fáceis de eliminar e estúpidos. Os *zombies* perfeitos.

Alone In The Dark

- Formato: **PC**
- Lançamento: **1993**
- Editora: **Infogrames**

Este é o jogo original de "sobrevivência-terror", e é pouco provável que *Resident Evil* existisse sem o contributo de *Alone In The Dark*. A acção passa-se – adivinhe-se – numa mansão assombrada e os nossos inimigos já não estavam vivos. Graças aos lentos e vetustos PCs, nunca aparecia mais do que um *zombie* no ecrã, o que limitava o factor medo. No entanto, era bastante assustador para a altura.

Zombies Ate My Neighbours

- Formato: **SNES**
- Lançamento: **1993**
- Editora: **Konami**

Os *zombies* invadiram os subúrbios. Quais as diferenças? Na pele de um vigilante morto-vivo, o nosso objectivo era eliminar os *zombies* e evitar que os vizinhos viessem a fazer parte do menu destas terríveis criaturas, à medida que nós próprios tentávamos escapar dos seus "beijos da morte". Um dos jogos de *zombies* mais assustadores de sempre.

DarkStalkers

- Formato: **Arcada**
- Lançamento: **1993**
- Editora: **Capcom**

Um zombie seria uma boa personagem para um *beat-em-up*, não é verdade? Lord Raptor é um dos mais estranhos *zombies* de sempre. Este morto-vivo australiano, amante de rock, não está ao nível dos outros lutadores, mas enquanto luta vai tocando alguns acordes de Stairway To Heaven. Lord Raptor será sempre recordado pelo seu canto imortal de vitória: "I need backup to get in the mood...more scream!" Bastante profundo e, hmm, gutural – um verdadeiro herói.

House of the Dead

- Formato: **Arcada**
- Lançamento: **1996**
- Editora: **Sega**

Este é provavelmente a aparição *zombie* mais óbvia se sempre no mundo dos videojogos. O brilhante shoot-'em-up da Sega permitia que desfrutássemos bastante do facto de assassinar *zombies*. Entre outros prazeres, podíamos remover braços, pernas, desenhar buracos no peito, e ainda decapitar os terríveis monstros. Tudo para que estes pudessem regressar ao mundo infernal dos mortos-vivos.

Final Fantasy 7

- Formato: **PlayStation**
- Lançamento: **1997**
- Editora: **Squaresoft**

Este *zombie* não se tratava de um inimigo, mas sim de um aliado na nossa causa. Vincent, uma das personagens secretas do jogo, possuía um limite de resistência limitado, após o qual se transformava num *zombie*. Como qualquer *zombie* que se preze, este revelava-se viciado em cérebros, pelo que rapidamente perdíamos todo o controlo sobre ele. Mas não havia problema – tudo o que ele necessitava era devorar alguns dos monstros presentes no jogo. Aqui está um óptimo exemplo da utilidade que pode ter um morto-vivo. É enternecedor, não é?

Medievil

- Formato: **PlayStation**
- Lançamento: **1998**
- Editora: **Sony**

Esta aventura misto de humor/horror, apresentava como é natural, centenas de seres mortos-vivos – de facto, a nossa personagem era precisamente um destes. Numa tentativa de recriar a realidade, a Sony achou por bem que estes habitassem nos cemitérios, saindo à noite para vaguear incessantemente. Provavelmente o menos assustador e mais aborrecido jogo de *zombies* jamais visto no mercado.

Legend of Zelda: Ocarina Of Time

- Formato: **N64**
- Lançamento: **1998**
- Editora: **Nintendo**

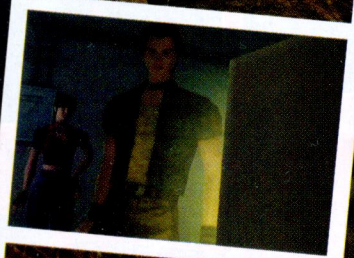
Em *Zelda*, os *zombies* apareciam como do nada, mas passavam a maior parte do tempo no fundo de um poço. No entanto, não era nada fácil livrarmo-nos deles. Ao olhar directamente para um destes seres, Link ficaria imóvel, permitindo que os *zombies* se servissem do seu cérebro à descrição. Isto sucedia até que aprendêssemos o truque que nos permitia "virar o jogo" e cegar estes bastardos famintos com raios de sol brilhantes.

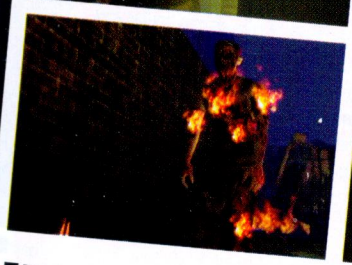
QUE VENHAM OS ZOMBIES

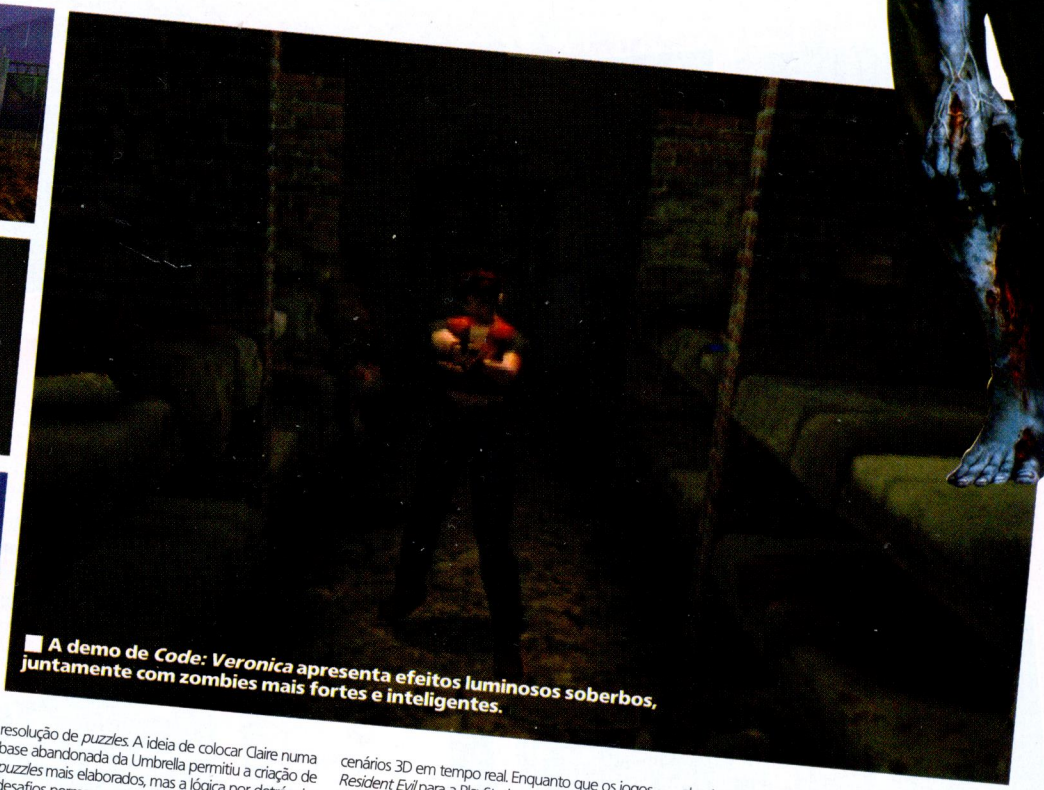
PARA ALÉM DA CHEGADA DE RESIDENT EVIL 3: NEMESIS À PLAYSTATION, IREMOS ASSISTIR A UMA VERDADEIRA PRAGA DE TÍTULOS RESIDENT EVIL EM TODOS OS RESTANTES SISTEMAS.

Resident Evil Code: Veronica

DREAMCAST







■ **A demo de *Code: Veronica* apresenta efeitos luminosos soberbos, juntamente com zombies mais fortes e inteligentes.**

■ Data de lançamento: **Verão**

■ Enquanto *Resident Evil: Nemesis* para a PlayStation regressa a Raccoon City, *Code: Veronica* parte pela primeira vez em conquista de novos horizontes. Três meses depois da sua fuga em *Resident Evil 2*, Claire Redfield viaja para a Europa sempre em busca do paradeiro do seu irmão Chris (a estrela principal do jogo original). Em vez de aproveitar a viagem para conhecer Paris e a sua famosa Torre Eiffel, Claire resolve desvendar as obscuras actividades da Umbrella Corporation, o que lhe facilita a ida para uma prisão situada numa ilha aparentemente deserta. Deserta, isto é, exceptuando a existência de um grande número de pouco amistosos *zombies*.

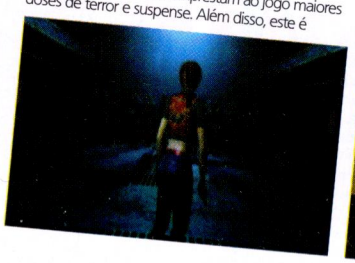
Code: Veronica não apresenta grandes mudanças em termos de jogabilidade em relação aos outros títulos da saga. O formato cinematográfico mantém-se intacto, com as assustadoras cenas de síntese a intervalarem a maciça destruição *zombie* e a resolução de *puzzles*. A ideia de colocar Claire numa base abandonada da Umbrella permitiu a criação de *puzzles* mais elaborados, mas a lógica por detrás dos desafios permanece inalterada.

Ainda que tudo isto possa soar um pouco familiar, os fãs de *Resident Evil* não têm razões para preocupações, já que *Code: Veronica* apresenta novos argumentos que o distinguem como um verdadeiro título da próxima geração. A existência de duas personagens jogáveis mantém-se, e ao contrário de *Resident Evil 2* – onde os caminhos de Claire e Leon eram virtualmente idênticos – são-nos oferecidas duas aventuras distintas que apenas partilham os mesmos locais. Steve Burnside, a nova personagem jogável, pode ser controlada durante parte do jogo de Claire, depois destes terem sido aprisionados. Ele ensina a Claire uma nova técnica de disparo, o que nos permitirá desfrutar de grandes sequências de acção ao melhor estilo John Woo, à medida que despedaçamos os ignóbeis *zombies*.

A novidade mais significativa refere-se à inclusão de cenários 3D em tempo real. Enquanto que os jogos *Resident Evil* para a PlayStation utilizam cenários de fundo pré-produzidos, *Code: Veronica* apresenta-nos um ambiente totalmente interactivo e uma maior liberdade em relação aos movimentos da câmara, o que acrescenta um toque decididamente cinematográfico.

Estes novos elementos emprestam ao jogo maiores doses de terror e suspense. Além disso, este é absolutamente imenso: a Capcom refere que poderá ser até duas vezes maior que *Resident Evil 3*.

Se por um lado o lançamento japonês está iminente, só lá para o fim do Outono é que os europeus terão o prazer de voltar a ver os "saudosos" mortos-vivos. Por aquilo que a *Player* já viu, *Resident Evil Code: Veronica* é um jogo fenomenal e fundamental para a Dreamcast, à qual faltam ainda títulos de qualidade superior.



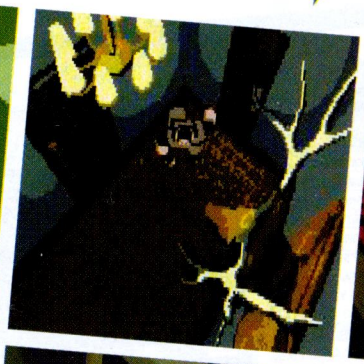
■ **O sistema de menu é familiar.**

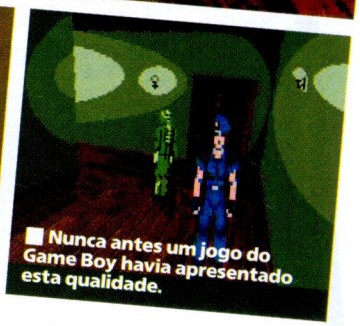
O REGRESSO

GAME BOY COLOR

Resident Evil

■ As perspectivas alteram-se em função dos diferentes ambientes.





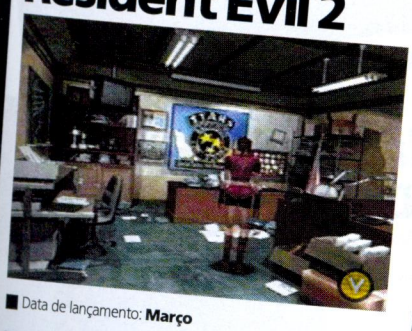
■ Nunca antes um jogo do Game Boy havia apresentado esta qualidade.

■ Data de lançamento: **Março**

■ À sua própria maneira, este é o mais revolucionário dos jogos *Resident Evil* a serem anunciados. A nova produtora HotGen espremeu toda a essência do primeiro *Resident Evil* para PlayStation, e colocou-a num pequeno cartucho do Game Boy. E não se pense que este se trata de um comum jogo de plataformas em 2D, já que muito provavelmente este é o primeiro título genuíno de aventura na terceira pessoa disponível para a pequena consola. Tal como as imagens documentam, Jill e Chris passeiam através de perspectivas "quase-3D", dependendo tal como no jogo original, das várias áreas de acção. De facto, o conteúdo da versão para o game Boy mantém-se muito fiel ao original. Apesar das compreensíveis limitações (o número de *zombies* presentes no ecrã e a inexistência de percursos múltiplos), a verdade é que a HotGen realizou um trabalho notável. *Resident Evil* será muito naturalmente o maior cartucho de sempre do Game Boy Color. Esperemos então que a jogabilidade esteja ao nível da ambição do projecto para que se inicie uma nova era nas aventuras de bolso.

NINTENDO 64

Resident Evil 2



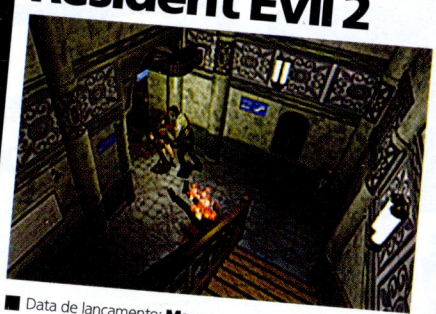
■ Data de lançamento: **Março**

■ Finalmente os possuidores da Nintendo 64 poderão desfrutar do sádico prazer que é destruir os *zombies*, aquelas perniciosas criaturas desenvolvidas a partir do G-virus. De forma a manter a autenticidade, a Capcom assegurou-se que esta versão é exactamente idêntica à versão da PlayStation, incluindo as sequências "abrir portas/trepar escadas", isto apesar das capacidades de carregamento instantâneo da N64. Existe ainda uma opção de escolha aleatória disponível quando se termina o jogo pela primeira vez, e que redistribui armas e munições de forma a que o interesse em termos de jogabilidade se mantenha. Além disso, esta nova versão apresenta um novo e exclusivo sistema de controlo.

■ Análise completa na página 77

DREAMCAST

Resident Evil 2



■ Data de lançamento: **Março**

■ Pelos vistos, nenhum sistema se pode considerar completo sem a sua própria versão de *Resident Evil 2*, e esta versão para a Dreamcast serve sobretudo como aperitivo para *Code: Veronica*. Uma vez mais, não existem diferenças em relação ao original da PlayStation, mas os minijogos de bónus estão disponíveis logo desde o início. Entre estes estão o maravilhoso *Extreme Battle* (onde vale mesmo a pena poupar munições) e o infame *Giant Tofu Attack*, que certamente servirá para acalmar os vegetarianos já enjoados de tanto assistir a suculentas refeições de carne.

■ Análise completa na página 74

PLAYSTATION

Resident Evil Gun Survivor

■ Data de lançamento: **A anunciar**

■ Algumas notícias sobre este novo título de *Resident Evil* vieram a lume no Outono do ano passado, aquando da realização do *Tokyo Game Show*, mas desde então a produtora ainda não fez emergir novos detalhes. Em termos visuais, o jogo parece ser a resposta da Capcom ao *House Of The Dead 2*, o sucesso da rival Sega, apesar de existirem diferenças na jogabilidade de cada um. Aparentemente, existirá uma certa liberdade de escolha no que toca à direcção e manobrabilidade, assim como alguns elementos de resolução de *puzzles* – tal como nas outras aventuras de *Resident Evil*. Ideal para todos aqueles que não dispensam umas boas horas a decapitar e a eliminar *zombies*, mas que não têm muita paciência para vaguear pelos cenários à procura de objectos perdidos. Daremos mais notícias à medida que estas forem chegando.

ANNUS HORRIBILIS

A PAR COM O LANÇAMENTO DE RESIDENT EVIL CHEGA, NOS PRÓXIMOS MESES, NOVOS E ATERRADORES TÍTULOS DE HORROR.

DREAMCAST

Zombie Revenge

Zombie Revenge

- Produtora: **Sega AM1**
- Editora: **Sega**
- Data de lançamento: **Abril**
- Pontuação de Terror: **84**
- Factor de medo: **52**

■ *Zombie Revenge* não é um daqueles títulos capaz de assombrar os nossos sonhos, mas algumas das suas criaturas mais repugnantes podem provocar algumas contracções involuntárias no estômago. Sendo uma versão originalmente criada para máquinas de arcada, partilha naturalmente muitas características com *House Of The Dead*.

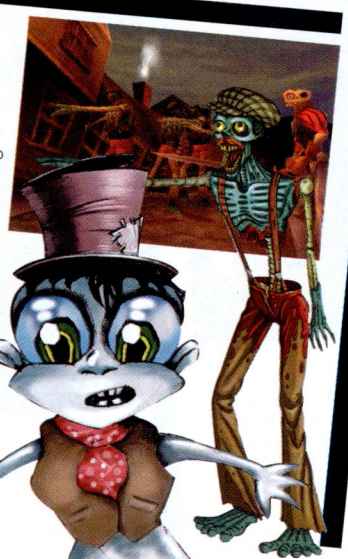
Zombie Revenge é essencialmente um *beat-em-up* 3D em câmara rotativa. Recentemente *Soul Fighter* utilizou este mesmo "truque" na Dreamcast e os resultados não foram propriamente famosos, mas *Zombie Revenge* parece ter sido concebido sobre uma estrutura de jogo mais sólida. À nossa disposição estão três lutadores destemidos, cujas formas de eliminação *zombie* variam entre a utilização de armas e algumas combinações de golpes mortais, dependendo estas características das personagens. A acção revela-se rápida, furiosa e provavelmente limitada a longo prazo, mas a verdade é que *Zombie Revenge* apresenta uns gráficos soberbos, e de momento é o título que mais se aproxima de um *Double Dragon 3D*.

PLAYSTATION

MediEvil 2

MediEvil 2

- Produtora: **Sony**
- Editora: **Sony**
- Data de lançamento: **Abril**
- Pontuação de Terror: **79**
- Factor de medo: **60**



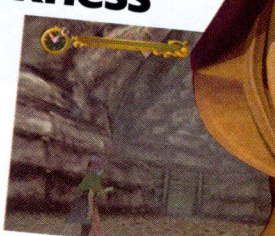
■ *MediEvil 2*, a sequela do original e peculiar jogo de horror/aventura da Sony desenterra uma vez mais o esquelético herói Sir Dan Fortesque. Londres vive a época vitoriana e o novo inimigo dá-se pelo nome de Lord Palethorn, um poderoso feiticeiro assassino dissimulado de cavalheiro. Este pano de fundo é na realidade uma desculpa para o autêntico "circo" de inimigos ridículos, que vão dos comuns *zombies* e mulheres barbudas aos dinossauros. Dan tem à sua disposição um variado leque de armas, incluindo as típicas espadas medievais e as modernas metralhadoras. O nosso herói pode ainda ser jogado como Headless Dan, Dan-kenstein e como a sua própria mão cortada.

NINTENDO64

Castlevania 2: Legacy of Darkness

Castlevania 2

- Produtora: **Konami**
- Editora: **Konami**
- Data de lançamento: **AA**
- Pontuação de Terror: **70**
- Factor de medo: **86**



■ Não estaríamos a ser justos se classificássemos *Castlevania* como uma cópia de *Resident Evil* – afinal esta saga conta já com uns bons aninhos. O primeiro jogo para a N64 foi uma interessante aventura envolvida por uma atmosfera deveras macabra e habitada por alguns inimigos verdadeiramente antipáticos. *Legacy of Darkness* trata-se na realidade de uma sequela situada oito anos antes de Castlevania, numa altura em que a ressurreição de Drácula estava iminente. Além dos gráficos apresentados, poucos detalhes mais foram desvendados, mas sabe-se que, tal como no clássico *Knight Lore* do Spectrum, existirá um lobisomem que sofrerá diversas metamorfoses em função da altura do dia.

O REGRESSO

PLAYSTATION

Galerians

Galerians

- Produtora: **ACS II**
- Editora: **Crave**
- Data de lanç: **Maio**
- Pontuação de Terror: **77**
- Factor de medo: **91**

■ O design do jogo pode apresentar fortes semelhanças com *Resident Evil*, mas a sua concepção é uma das mais estranhas que conhecemos até hoje em jogos para a PlayStation. Estamos no futuro e um supercomputador ultra sensível criou uma raça artificial de humanos, os Galerians, cujo objectivo é dominar os seres humanos. Acrescente-se a estes cenários estilo *Blade Runner* um protagonista chamado Rion, que dispensa qualquer tipo de arma que prefere despedaçar cabeças utilizando somente as suas combinações de golpes e algumas cenas de tiroteio envolvendo um género de escumalha futurista, e o resultado traduz-se numa agitada aventura. Disponível em três CDs, promete tornar-se num épico do género.

DREAMCAST

Carrier

Carrier

- Produtora: **Jaleco**
- Editora: **A anunciar**
- Data de lanç: **A anunciar**
- Pontuação de Terror: **84**
- Factor de medo: **95**

■ Se há algum título que poderá vir a ser acusado de plagiar *Resident Evil*, então é *Carrier* o escolhido. A produtora Jaleco parece ter percebido que combinar gloriosos cenários totalmente 3D com a destruição massiva de ignóbeis mutantes (mutações estas provocadas por um vírus centenário que se "liberta" depois da destruição de um avião de transporte) é uma garantia de invariável sucesso.

PLAYSTATION 2

Dino Crisis 2

Dino Crisis 2

- Produtora: **Capcom**
- Editora: **A anunciar**
- Data de lanç: **A anunciar**
- Pontuação de Terror: **68**
- Factor de medo: **89**

■ Juntamente com um punhado de títulos confirmados pela Capcom para a PlayStation2, a presença de *Dino Crisis 2* foi detectada pela antena de sobrevivência/horror da *Player*. Compreensivelmente, fala-se ainda – e quem o diz é o próprio Shinji Mikami – da existência de um *Resident Evil* para a PlayStation2, mas a sequela da sua aventura jurássica muito provavelmente será lançada lá para o final do ano.

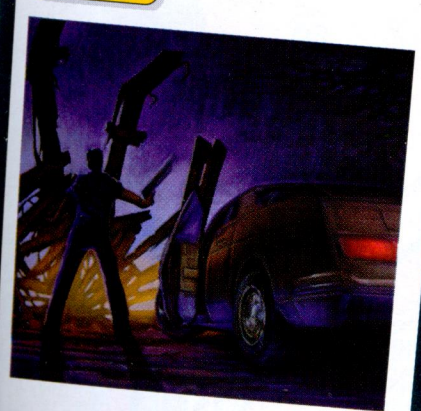
PLAYSTATION

Evil Dead 2: Ashes to Ashes

Evil Dead 2

- Produtora: **Heavy Iron**
- Editora: **THQ**
- Data de lanç: **Verão**
- Pontuação de Terror: **92**
- Factor de medo: **82**

■ A novíssima história de *Evil Dead*, que promete ter vozes de arrepiar. À nossa disposição está a personagem de Ash, numa aventura que espera repetir a fórmula ganhadora utilizada em *Resident Evil*: explorar, resolver *puzzles* e combater os terríveis inimigos mortos-vivos, onde se incluem alguns recém apresentados monstros.



DREAMCAST

D2

D2

- Produtora: **Warp**
- Editora: **A anunciar**
- Data de lanç: **A anunciar**
- Pontuação de Terror: **89**
- Factor de medo: **81**

■ Uma aventura que explora mais do que o simples género sobrevivência/horror – as longas e pomenorizadas cenas de síntese são mais comuns aos RPGs, enquanto que os tiroteios, visualizados na perspectiva de terceira pessoa, decorrem de forma bastante similar a *Virtua Cop*. A atraente heroína Laura arrasta-se através da neve canadiense, protegida apenas por um pequeno fato estilo Ally McBeal, quando se vê confrontada com asquerosos alienígenas que se desenterram do solo. Se a variedade de géneros presentes for combinada com sucesso, *D2* não passará com certeza despercebido do grande público.

■ (Antevisão completa na página 24).

PLAYSTATION

Parasite Eve 2

Parasite Eve 2

- Produtora: **Squaresoft**
- Editora: **A anunciar**
- Data de lanç: **A anunciar**
- Pontuação de Terror: **85**
- Factor de medo: **73**

■ A sequela de uma aventura extremamente popular no Japão, mas desconhecida no nosso país. Espera-se que a valente e destemida heroína Aya possa conquistar o seu lugar no mercado nacional. Estaremos igualmente atentos à aventura de horror da Squaresoft, *Vagrant Story*.

PLAYSTATION 2 PC

Blair Witch Project

Blair Witch

- Produtora: **GoD**
- Editora: **Take 2**
- Data de lanç: **Verão**
- Pontuação de Terror: **63**
- Factor de medo: **99**

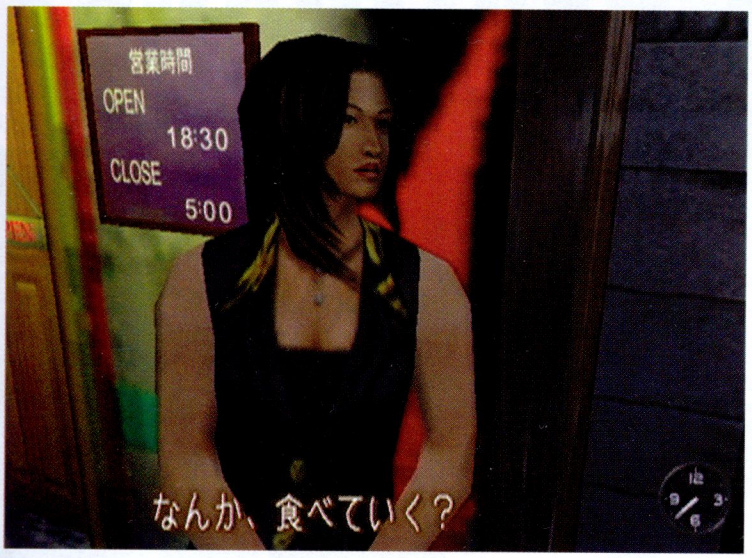
■ Os direitos legais do maior filme de terror dos últimos tempos foram já arrebatados pelo cartel Gathering Of Developers, e o desenvolvimento de uma aventura de proporções épicas prossegue a bom ritmo, decidido que foi a utilização do motor de *Nocturne* da Terminal Reality. De que maneira é que uma perseguição fantasma pela floresta pode dar origem a um bom videojogo? Ninguém nos diz...

SHEN

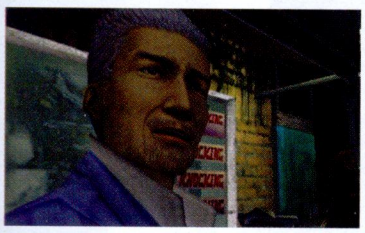
MELHOR QUE A REALIDADE?

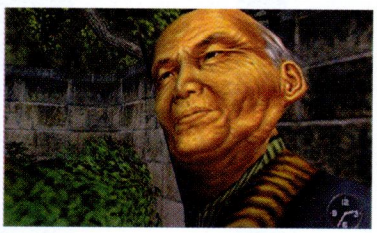
MUE

CONHEÇA O TÍTULO QUE IRÁ REVOLUCIONAR OS VIDEOJOGOS. GRÁFICOS DETALHADOS, ENREDO DENSO E UM BOM PEDAÇO DO DIA A DIA MISTURADO COM MUITA EMOÇÃO.



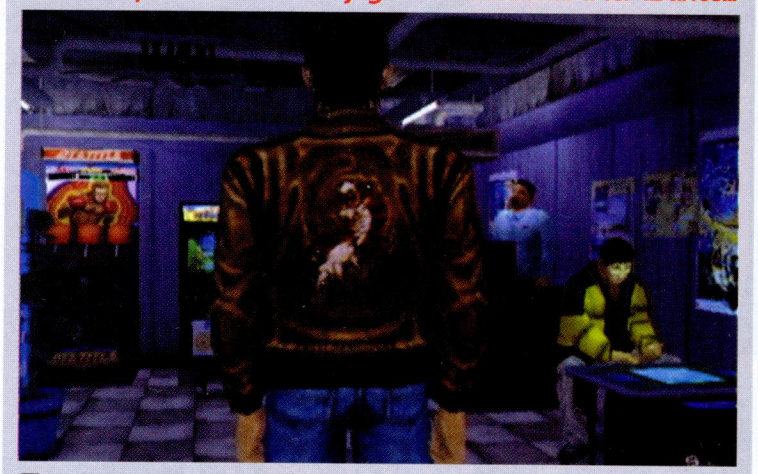
■ Os velhos não são muito frequentes, por outro lado há as raparigas bonitas...



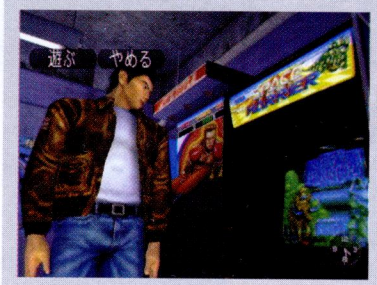


Tenta outra vez, Sam

Reviver o passado dos videojogos. É como voltar a ter 12 anos...



■ Aqui está o "Jogo" arcada. E – esperem – o que é aquilo na esquina?



■ Olha, é o *Space Harrier*! Hurrah!

■ Qual diversão! Talvez para 10 minutos.

■ É o *Super Hang On*, a mota diz tudo.

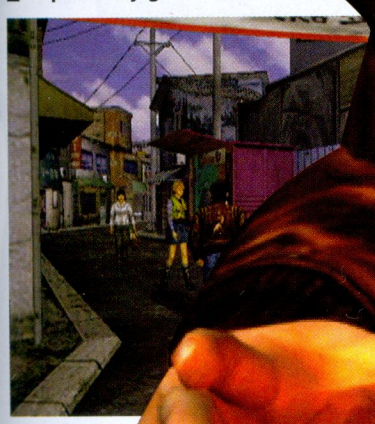
■ Ah, que dias. Belo horizonte.

■ De uma forma fantástica, *Shenmue* permite-nos reviver os bons velhos tempos dos videojogos com a inclusão de versões completas de alguns dos anteriores jogos de Yu Suzuki – estre eles estão *Super Hang On* e *Space Harrier* –, em modo de arcada. Se por um lado estes jogos aparecem sob máquinas arcadas, por outro as versões aqui aplicadas resultam de conversões da Mega Drive, merecendo, mesmo assim, um segundo olhar. Existe até uma Sega Saturn por baixo do nosso televisor em casa, sendo possível ganhar jogos apostando na lotaria no supermercado.

A vida real pode ser muito aborrecida. As excepções vão para as maravilhosas manhãs de Verão e para aquela comida da mãezinha. Mas até as vertentes positivas têm os seus pontos francos. Senão vejam, para comer as refeições da mãezinha temos que primeiro agradá-la, para isso temos de ser bem sucedidos, o que nos obriga a trabalhar. Bem, aqui está a nossa hipótese de fugir à realidade. Os videojogos sempre conseguiram distrair-nos por breves momentos, mas a verdade é que muito provavelmente nunca encontrámos nenhum título tão realista quanto *Shenmue* na nova consola da Sega.

Shenmue foi criado por Yu Suzuki, a mente por de trás de alguns dos maiores sucessos da Sega no passado, como a saga *Virtua Fighter* e *Outrun*, utilizando para tal o novo motor conhecido por FREE – Full Reactive Eyes Entertainment. Mas, tal como os carros, não importa a marca mas sim o que o seu motor é capaz de fazer. Claro que a resposta poderá apanhar-nos de surpresa.
A atenção dada ao pormenor atinge níveis nunca antes vistos no mundo das consolas. Todos os itens de mobília podem ser examinados, o que nos possibilita encontrar as coisas mais interessantes, como por exemplo um par de peúgas ou de calças. À medida que progredimos da casa para o jardim, as surpresas acompanham-nos. O mundo exterior é tão bonito como o interior, e igualmente explorável em todas as direcções. E ainda nem sequer chegámos a resolver enigmas.
O jogo só se inicia realmente quando chegamos à cidade. O outro aspecto ímpar de *Shenmue* é o grande número de personagens individuais com quem podemos interagir. *Shenmue* é o primeiro título do mundo a basear-se no estranho e novíssimo conceito mundane-'em-up. A grande maioria da jogabilidade envolve dialogar com pessoas com quem nos cruzamos e utilizar os seus conselhos como forma de resolver certos enigmas. Por isso, aqui vamos nós meter conversa com a rapariga da loja das flores, comprar algumas coisas no supermercado ou interrogar empregados de mesa. O pormenor gráfico da cidade é imenso. Podemos entrar em todas as lojas – tendo em conta que estão abertas. Quando escurece, as

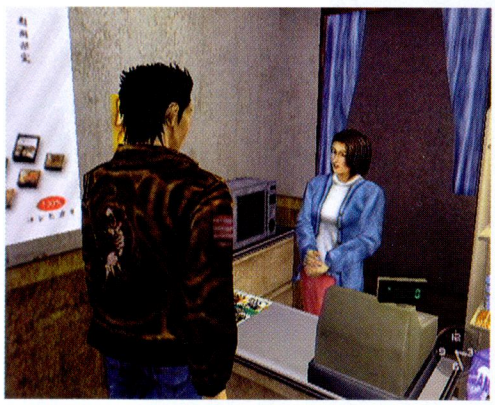
■ Até podemos jogar dardos.



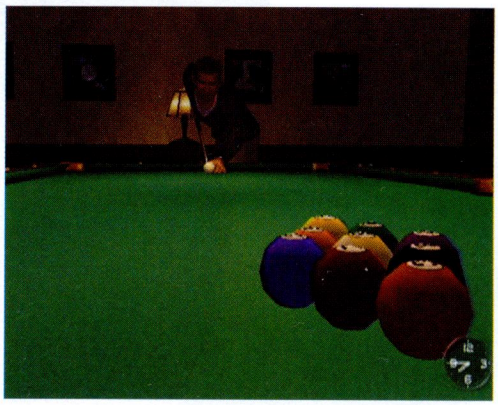
■ Ora aqui está um rapaz muito bem parecido, será que é capaz de dar conta do recado?

"O primeiro título 'mundane-'em-up' de sempre. ...interessante."

lojas fecham e os bares abrem. *Shenmue* é jogado em tempo real simulado, ao ponto de termos de ir para casa dormir – até porque já se faz tarde e amanhã é um novo dia. Uma outra característica de elevado revelo presente no jogo é a inclusão de cenas tipo filme – a maioria das quais são lutas –



■ Temos de prestar algum respeito a esta mulher – ela passa o dia inteiro a trabalhar no supermercado.



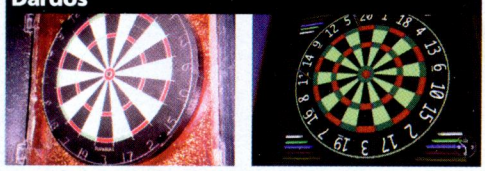
■ Há ainda a oportunidade de jogar um pouco de bilhar. Claro que não é nada de especial, mas fica bem.

Estou livre...

O poder do motor de Shenmue revela os seus segredos.

■ Foi a grande atenção dada ao pormenor que fez com que *Shenmue* se distinguisse da concorrência. Na verdade, o pormenor gráfico em *Shenmue* é tão bom que por vezes nos será difícil julgar o que é a vida real e o que é a vida virtual. Simplesmente belo.

Dardos



■ Os dardos são uma outra forma possível de passarmos o nosso tempo.

Revistas

■ Poderemos não encontrar a *Player* no supermercado, mas há que admirar a capa da *Poo*.

Cola

■ E porque a sede pode chegar, há que matá-la com uma lata de Fanta, por exemplo.

Gatos

■ Gatos, eh? São fofos, comem ratos e brincam com bolas de lã. Tão giros...

Árvores

■ Árvores – são feitas de madeira, muito altas, e podemos subi-las e construir casinhas. Fixe!

Desenhos

■ A arte é também um conceito que apresenta alguma relevância em Shenmue.

"Ao fim do dia temos de ir para casa dormir."

onde nos inserimos de forma subtil e onde as nossas oportunidades para o sucesso são tantas quanto as necessárias. No topo deste estilo de lutas, denominadas por Quick Time Event, algumas das batalhas desenrolam-se em tempo real, bem ao estilo de *Virtua Fighter*. Os nossos movimentos são algo limitados tendo em conta os títulos *Virtua Fighter* mas, no entanto, e à medida que progredimos no jogo, aprendemos mais movimentos.

Shenmue está distribuído por três CDs o que, por si só, já explica a quantidade de informação e trabalho inseridos neste título. A primeira cidade (e tal como a introdução) encarrega-se de ocupar o primeiro CD, mas assim que trocarmos de CD, está à nossa espera mais uma cidade com muito por onde explorar. *Shenmue* promete ainda seguir o mesmo estilo de evolução em relação ao fim do jogo de *Metal Gear Solid*.

Shenmue sobressai pelos excelentes gráficos que apresenta, que por sua vez combinados com um enorme raio de personagens torna este num título que será recordado durante muito tempo. Infelizmente, *Shenmue* só ainda está disponível no Japão. Nós, portugueses, só teremos a oportunidade de o desfrutar lá mais ou menos para o meio do corrente ano.

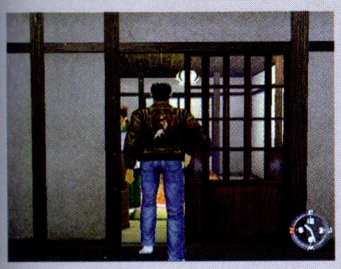
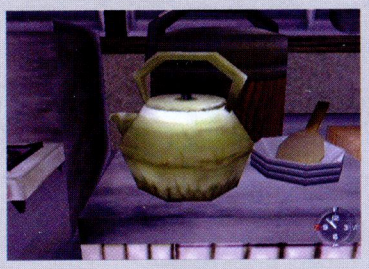
Esperar um pouco

Shenmue é excelente. Excepto : "Alguém sabe o que se está a passar?"

O grande senão de *Shenmue* – e a razão pela qual a *Player* aconselha esperar pela versão europeia – é a de que, e a não ser que percebamos japonês, não entendemos nada daquilo que se está a passar à nossa volta. E se falamos nisto é porque é, de facto, realmente importante. No propósito de saber o que se passava no jogo, a *Player* falou com Mayumi Futuyama, uma estudante japonesa que encontrámos no McDonald's. Seria ela capaz de perceber o que se estava a passar?

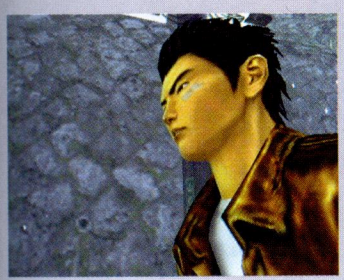
[Ao olharmos para o ecrã] O que é que aquilo quer dizer?
"Não sei. Não faz sentido."
Provavelmente diz *Shenmue*. [Começa a introdução] E aquilo, o que é que quer dizer?
"É um local, é um nome. Aquele homem ali. Aconteceu qualquer coisa ao pai dele. O homem de verde pergunta pelo espelho? Ele pretende saber a resposta. Diz que o espelho está debaixo da árvore.
Os edifícios são assim no Japão?
"Sim, com portas deslizantes. E o Tatami – aquilo ali no chão, também temos disto. O homem, disse ela, não percebi o nome dele, mas afirma que o irmão se encontra no Dojo, uma sala onde se treina Karaté. Ao que parece o irmão está deprimido e como tal foi reflectir para o Dojo."
[Abrimos mais uma porta]
"Olhem – ali está a casa-de-banho. Sim, também estão parecidas com as do Japão. É a mesma para os homens e para as mulheres. São quartos muito pequenos. Temos de nos sentar para conseguir fechar a porta." [vamos até à cozinha] "Aquele armário com portas de vidro está muito ao estilo japonês. E ali está uma cozinheira de arroz! O que é que estão a comer ali? Parece que é Sushi." [Passeamos até ao jardim] "Oooh, este jardim é enorme. A nossa personagem deve ser muito rica!"

Mayumi Furuyama, perita de jogos, vai para a linha da frente de *Shenmue*. "O que é que se passa..."

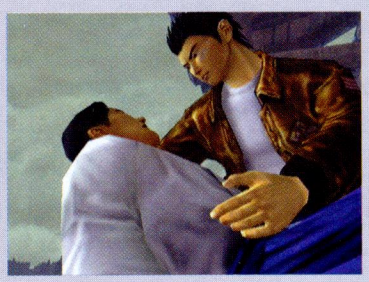
O enredo

Quem fez o quê o porque o fez

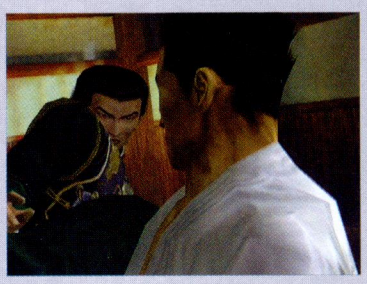


1 Somos Ryo Hazuki, um jovem estudante secundário japonês de 18 anos. Um dia quando vamos para casa descansados da vida...

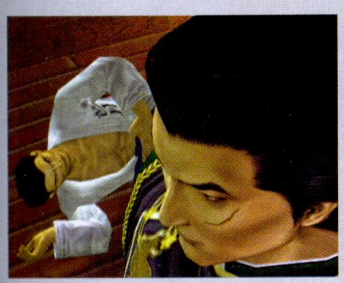
2 Youch! Encontramos a nossa empregada caída no chão. Que barulhos serão aqueles que vêm do Dojo? Damos uma volta quando de repente...



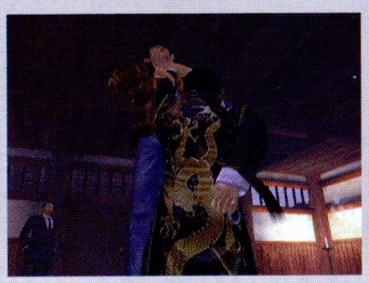
3 Ups! O nosso irmão aparece do chão como se de um fantasma se tratasse. Vamos lá dentro para ver...



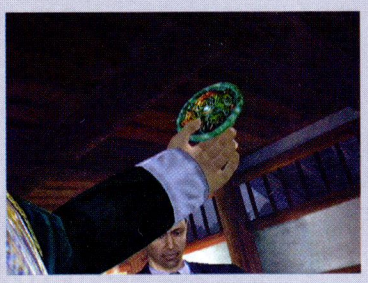
4 Gasp! O nosso pai está a lutar com um homem assustador vestido de verde. Depois...



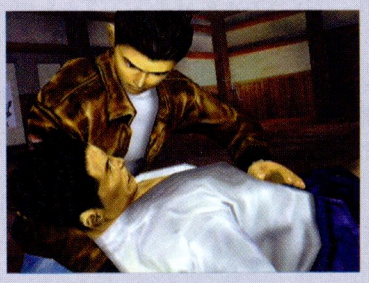
5 Oh não! O nosso pai cai no chão! E...



6 Yikes! O homem de verde ameaça-nos, exigindo que o nosso pai diga onde se encontra um tal de espelho mágico. O nosso pai diz que está debaixo da árvore, mas...

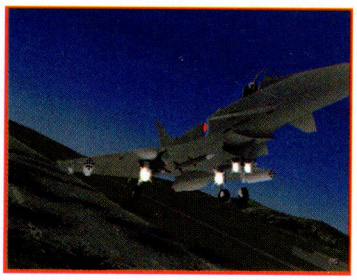


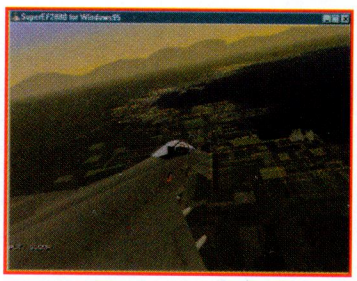
7 Jeez! O homem vestido de verde liberta-nos, pega no espelho e observa-o. E...



8 Weep! O nosso pai dá o seu último suspiro. A vingança será feia...

SUPER EF 2000





Para os apaixonados por simulações realistas dos melhores aviões de guerra do mundo e para todos aqueles que se querem iniciar neste fantástico género, a Player traz-
Super EF 2000, um dos maiores sucesso da DID, que recria de uma forma muito apurada o comportamento dos jactos modernos.

Para além do caça que poderá "pilotar", Super EF 2000 possui ainda cerca de trinta tipos de aviões diferentes e quase quatro milhões de quilómetros quadrados de terreno para sobrevoar. Toda a animação é desenrolada em gráficos 3D repletos de texturas e onde abundam centenas de alvos diferentes.

De forma a ajudar na compreensão do jogo, foi incluído no CD-ROM o seu manual em versão integral. Para o poder visualizar terá em primeiro lugar de instalar no PC o software Adobe Acrobat Reader (incluído no CD-ROM). Poderá posteriormente imprimir todo o manual ou parte dele de forma a facilitar a sua consulta.

Especificações do Sistema

Configuração mínima:
Windows 95/98
Pentium 100MHz
16MB de RAM
20MB de espaço livre no disco rígido
Unidade CD-ROM 4x

Configuração recomendada
Pentium 133MHz
32MB de RAM
Unidade CD-ROM 8x

Como instalar:
Para instalar deverá apenas seguir as instruções presentes no ecrã depois da execução da Auto Run. Em caso de dúvida poderá consultar o manual ou dirigir-se ao seguinte endereço na Internet: www.3dmedia.pt\sef2000.

© 1996 Ocean Software Ltd. An Affiliate company of Infogrames Entertainment. Ocean is a registered tradmark of Ocean Software Ltd.

Microsoft, Windows and the Windows Logo are registered trademarks of Microsoft Corporation.

Março 2000

Análises

O Derradeiro Guia do Comprador

PÁGINA 54

RESIDENT EVIL 3

O TERROR DA CAPCOM VOLTA A SAÍR À RUA.

45 JOGOS ANALISADOS

NO INTERIOR...

Gran Turismo 2
ISS Pro Evolution
Messiah
Crazy Taxi
Resident Evil 2
Top Gear Rally
International Track & Field 2
Cool Boarders 4
Mad Trax
Marvel Vs Capcom
Toy Story 2

E AINDA

INTERNET\MULTIMÉDIA\DVD\ ACESSÓRIOS\PLAYSTATION

A Classificação:

★★★★★	Simplesmente genial, um jogo obrigatório.
★★★★	Excelente, merecedor do nosso dinheiro.
★★★	Bom. Não o melhor que se pode comprar, mas adequado dentro do seu género.
★★	Mediano. Escusada a sua aquisição.
★	Péssimo. A evitar a todo o custo.

Agentes da S.T.A.R.S. – preparem-se para enfrentar o vosso Nemesis.

Dados

- Editora: **Eidos**
- Produtora: **Capcom**
- Distribuição: **Ecogames**
- Preço: **10.990$00 (54,8 euros)**
- Jogadores: **1**
- Extras: **Compatível Dual Shock, cartão de memória**

RESIDENT EVIL 3

SER OU NÃO SER ZOMBIE? EIS A QUESTÃO.

Este é facilmente o melhor *Resident Evil* de sempre em termos visuais.

A nossa mãe sempre nos avisou quando crianças: se estivermos demasiado tempo especados no ecrã transformamo-nos em *zombies*. Claro que isso só acontece se formos infectados pelo maléfico G-Virus, uma praga desenvolvida pela sinistra Umbrella Corporation que – pelo que sabemos – foi deliberadamente disseminada pelos habitantes de Raccoon City como parte de uma horrífica experiência científica.

É incrivelmente fácil enredarmo-nos nas aventuras da saga *Resident Evil* e rapidamente darmos connosco próprios a juntar os pequenos fragmentos pendentes da história de *Resident Evil 2*. O enredo não é particularmente complexo, mas os criadores foram bastante bem sucedidos na interligação das várias narrativas presentes na saga *Resident Evil*, ao mesmo tempo que adicionaram algumas doses de humor. A nossa personagem é Jill Vallentine, uma corajosa sobrevivente do original *Resident Evil*. Ela inicia o jogo sozinha na decrépita e desolada Raccoon City, cidade ainda assolada por *zombies*. O seu único objectivo é conseguir escapar viva, mas cedo encontra muitas outras complicações.

Resident Evil baseia o seu mundo nas películas *zombie* de baixo orçamento, a maior parte dos quais possui um argumento que pode ser escrito na parte de trás de um selo. *Resident Evil 3* revela-se suficientemente envolvente, mas o seu grande triunfo reside na sua pesada atmosfera, que infunde um pavor realmente genuíno.

A arrepiante banda sonora – uma combinação de assusta-

Lembre-se bem das localizações das bocas de incêndio – a extinção dos incêndios permite o acesso a novas áreas de jogo.

dores temas recorrentes e de inúmeros grunhidos *zombie* – cria, por sua vez, um ambiente de suspense, onde convém estar sempre atento a possíveis ataques. Os *zombies* não se movem de forma rápida, mas quando atacam fazem-no em grande número e de forma incansável.

São necessárias estratégias alternativas de maneira a podermos lidar com outros "bichos", entre os quais se incluem cães raivosos e aranhas gigantescas. Existe ainda Nemesis, uma criatura que envergonha o tirano presente em *Resident Evil 2*. Este repulsivo mutante babão de três metros de altura possui uns afiados tentáculos e carrega nos ombros um poderoso jacto. A única palavra que consegue pronunciar é "S.T.A.R.S.", o que não significa que seja propriamente amigável. A sua especialidade são as entradas em cena em grande espectacularidade – afinal, para quê usar as portas? Depois de algum tempo de jogo aprendemos que a melhor estratégia é correr desalmadamente dali para fora. Existem ainda algumas falhas no sistema de controlo, o que dificulta os nossos "rendez-vous" com as criaturas mais corpulentas. Desta maneira, a aprendizagem oportuna dos movimentos de fuga pode fazer a diferença entre viver e ser esquartejado.

Quando não está a enviar os *zombies* em nossa direcção, *Resident Evil 3* delicia-nos com excelentes puzzles, cuja resolução depende apenas da lógica pura. A maior parte deles baseia-se na fórmula chave/porta, mas este conceito é levado aqui ao limite. Ao contrário de outros títulos de qualidade inferior, raramente caminhamos à deriva ou sentimos que as soluções são encontradas por acidente.

Tal como nos jogos anteriores, as munições e as ervas de vida não abundam, o que torna vital uma correcta gestão táctica destes preciosos bens.

QUANDO QUEREMOS UM CADÁVER REANIMADO A MORDER-NOS OS CALCANHARES, QUEREMO-LO FEITO EM GRANDE ESTILO.

O minijogo de bónus que nos é "oferecido" quando atingimos o final é certamente o melhor de toda a saga *Resident Evil*, necessitando só por si de muitas horas de jogo. Na pele de qualquer um dos três mercenários da Umbrella, o nosso objectivo é ir do ponto A ao ponto B com munições e vida em quantidade limitada, dependendo a pontuação final do tempo e do número de mortos que fizermos.

Juntamente com a atmosfera, os esplêndidos combates com Nemesis, os inspirados puzzles e os magníficos cenários de destruição presentes em Raccoon City, *Resident Evil* está repleto de futuros "Melhores Momentos", que certamente nos deixarão com um largo sorriso estampado no rosto.

Existe uma imensa quantidade de novos títulos a tentar tirar proveito do trabalho desenvolvido por *Resident Evil* no género sobrevivência/horror; muitos tentaram reproduzir o pavor infundido pelo cambalear dos *zombies* e fracassaram. A razão é simples: quando queremos um cadáver reanimado a morder-nos os calcanhares, queremo-lo feito em grande estilo. ★★★★★

↑Prós & Contras↓

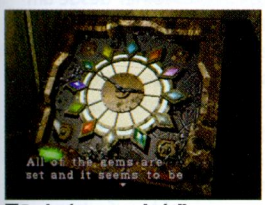
Terror
- O mais aterrador *Resident Evil* até à data
- Cenários e concepção dos níveis brilhantes
- Combates com os *bosses* bastante enriquecedores
- Os *zombies* nunca estiveram tão saudáveis

Humor
- Os controlos e a câmara nem sempre são perfeitos
- Puzzles ocasionalmente fracos

Em alternativa...

Resident Evil 2
Capcom ★★★★★
Jogue-o antes de Nemesis, para ter uma perspectiva mais global da invasão zombie.

Silent Hill
Konami ★★★★★
Uma aventura arrepiante que compensa alguma falta de coesão com momentos aterradores.

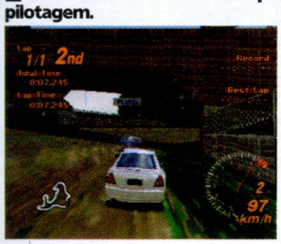


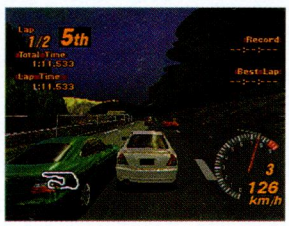
Poderá parecer inútil, mas todos os itens são indispensáveis.

Só com movimentos rápidos Jill poderá sobreviver a algumas "mordidelas".

Aqui está o "Coveiro do Sítio" – tão antipático como seria de esperar.

Um excelente sistema de repetição mostra-nos os erros de pilotagem.





Dados

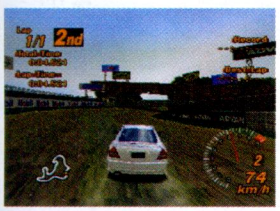
- Editora: **Sony**
- Produtora: **Polyphony Digital**
- Distribuição: **Lusomundo**
- Preço: **10.990$00 (54,8 euros)**
- Jogadores: **1-2**
- Extras: **cartão de Memória, compatível Dual Shock**

GRAN TURISMO 2

↑Prós & Contras↓

Velocidade alucinante	Multa extasiante
■ Imenso	■ Algo superficial
■ Desafios extraordinários	■ Não está a 100%
■ Modelos fantásticos	■ Vem aí o *Gran Turismo 2000*

PREPARE-SE PARA PILOTAR, E PILOTAR, E PILOTAR...



Adquirir e manter um automóvel não é tarefa fácil. Depois da extasiante alegria de o levar aos limites pela primeira vez, do primeiro pião, dos primeiros 200 km/h, etc., rapidamente voltamos à dura realidade. As revisões são um autêntico quebra cabeças e um novo modelo está prestes a ser lançado. É então que percebemos porque razão a maior parte das pessoas os considera meros meios de transporte.

Pois bem, esqueça todas essas ideias *non gratas* no mundo automóvel e prepare-se para levar o ponteiro do tacómetro à "zona vermelha". *Gran Turismo* está de volta – e está melhor do que nunca.

Quem já teve o prazer de jogar *Gran Turismo* sabe exactamente o que lhe reserva *Gran Turismo 2*: carros, pistas e *upgrades*. Para aqueles que nunca se deliciaram com as sensações adrenalínicas do melhor jogo de corridas de sempre, a situação é a seguinte: tal como as fúteis personalidades do nosso jet-set, sentir-se-á invadido por um desejo incontrolável em se tornar piloto de corridas. Contudo, ao contrário destes, o dinheiro é um problema, e apenas terá uns escassos milhares para gastar. A única forma de fazer uns tostões é participando em provas de velocidade, e se no final vencer o trofeu da sua classe recebe um novo carro. Simples.

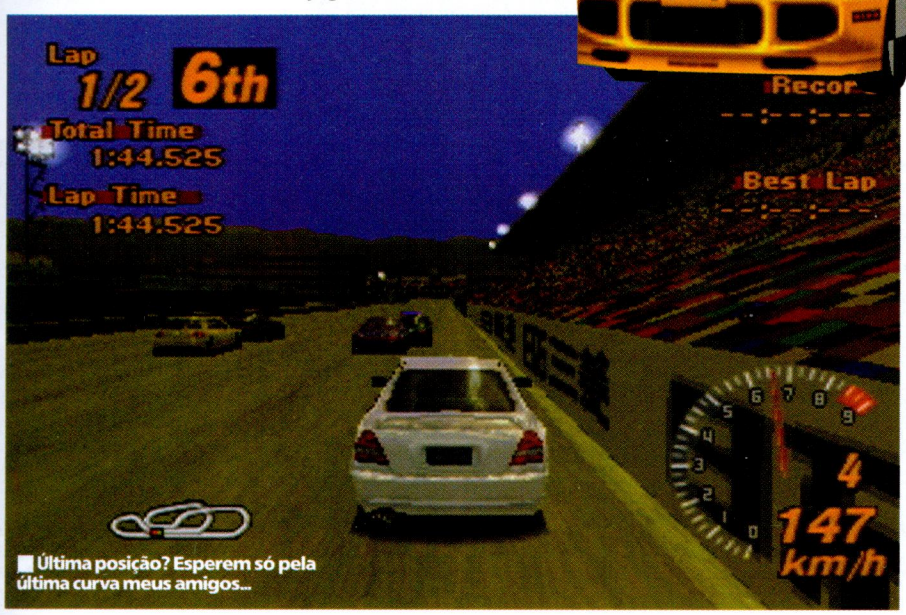
Mas se pensa que esta é uma tarefa fácil, desengane-se. A sua carreira de piloto é iniciada aos comandos de carros "semi-novos", pelo que tudo depende da sua perseverança e talento. Depois da primeira passagem vitoriosa pela recta da meta, sentir-se-á acometido por uma violenta obsessão por *upgrades*, potência e comportamento dos carros.

É possível efectuar um grande número de afinações na mecânica dos carros, desde os pneus às suspensões, afinações estas que são efectuadas na garagem onde este foi adquirido. Existem 34 diferentes salões de exposição, nos quais poderá passear e escolher desde um poderoso Aston Martin a um velocíssimo Vector.

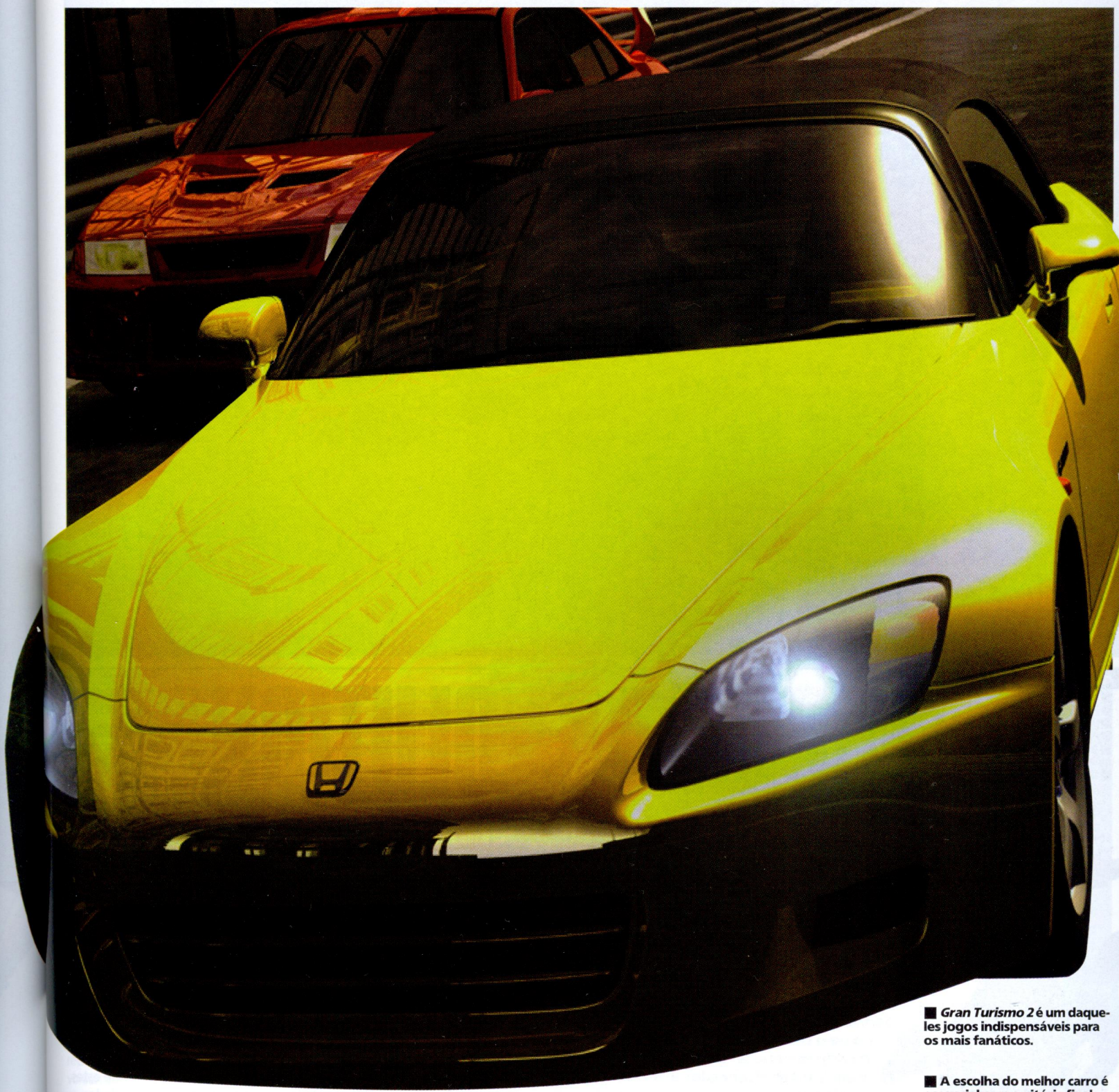
Mas o que interessa de verdade é que saia para a pista e mostre o que vale. Existem cinco áreas de competição: Special Event, Dirt, Manufacturer, Endurance e Gran Turismo. Ao passo que qualquer pessoa pode disputar certas provas, existem requisitos obrigatórios para correr em outras. Para o nível Dirt, por exemplo, são necessários pneus especiais – vá lá, arrisque no Mini Cooper S. As corridas Manufacturer exigem determinados modelos, enquanto para outras competições são necessárias licenças.

Para adquirir cada uma das cinco licenças, é necessário que cumpra dez critérios. Poderá parecer aborrecido, mas a verdade é que é absolutamente vital.

Tudo isto porque *Gran Turismo 2* é um verdadeiro simulador. Visualmente espectacular (tal como o seu antecessor), está apinhado de atraentes carros, e a única forma de progredir no jogo é através do pisar do pedal da direita. As



Última posição? Esperem só pela última curva meus amigos...



■ ***Gran Turismo 2*** **é um daqueles jogos indispensáveis para os mais fanáticos.**

licenças demonstram os diferentes comportamentos dos vários modelos, apresentam-lhe o conceito de trajectória (cometa um erro de condução e ficará para último) e de uma forma geral ensinam-lhe a arte de bem pilotar.

Os traçados presentes em *Gran Turismo 2* estão maravilhosamente pensados. Enquanto as primeiras provas ainda permitem uma certa margem de erro, nas provas GT é imprescindível pilotar de forma exemplar, já que a traiçoeira gravilha não perdoa (tal como em *Gran Turismo* é impossível capotar ou amolgar o carro). Os adversários discutem vigorosamente as suas posições, e não raramente um deles aplica algumas manobras dignas do Michael Schumacher... Em resumo, sentir-se-á um verdadeiro piloto, especialmente se optar pela escolha de mudanças manuais.

Tal como em *Gran Turismo*, é possível visualizar em repetição as suas performances. Como novidade, existe um pequeno ícone que mostra a aceleração, travagem e direcção, e é tudo. De facto, para lá da inclusão de um modo de rali perfeitamente aceitável e do modo Arcade, pouco mais diferencia esta sequela do seu original. Dizer que *Gran Turismo 2* parece ter sido apressado é exagerar bastante, mas a própria Sony admitiu recentemente que é impossível completar o jogo a 100% devido a um erro de cálculo. Hmmm...

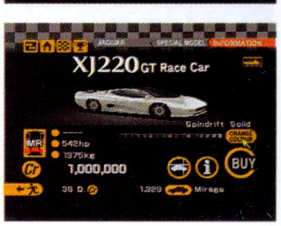
Todavia, não encontra no mercado de jogos para a PlayStation um título de corridas superior a este magnífico *Gran Turismo 2*. Se o que deseja é uma extraordinária actualização do original, então o melhor é esperar por *Gran Turismo 2000* para a PlayStation 2. Mas se gosta de pilotar e de se sentir um campeão, este jogo é absolutamente indispensável. ★★★★★

Em alternativa...

Wipeout 3
Psygnosis ★★★★★
O futuro das competições motorizadas afigura-se espectacular.

Driver
GT ★★★★★
Um excelente simulador de perseguição automóvel no qual os potentes modelos dos anos 70 são os principais protagonistas.

■ **A escolha do melhor carro é essencial para a vitória final.**



Jogabilidade fantástica em gráficos da PlayStation. Como é que será na PlayStation2?

Dados

- Editora: **Konami**
- Produtora: **Konami**
- Distribuição: **Ecogames**
- Preço: **11.990$00 (59,8 euros)**
- Jogadores: **1-4 (com adaptador múltiplo)**
- Extras: **cartão de memória**

ISS PRO EVOLUTION

Player PlayStation Jogo do Mês

O MELHOR JOGO DE FUTEBOL EXISTENTE NO MUNDO VIRTUAL.

Ele dribla o defesa, arranca em velocidade para o bico de área, vê a má colocação do guarda-redes e dispara uma autêntica bomba ao ângulo superior direito...Goooooolo! indefensável! Ahh, o futebol é realmente o maior desporto do mundo, mas será possível recriar num simples videojogo todas as emoções vividas na realidade? *Sensible Soccer* para o Amiga esteve muito próximo de o conseguir, mas foi o fabuloso *ISS Pro '98* da Konami que levou o desporto-rei para níveis nunca antes alcançados em videojogos do género.

Iniciando o jogo no modo de um jogador, somos imediatamente "atingidos" pelo inacreditável número de opções disponíveis. Ao nosso dispor temos todas as equipas internacionais, opções de jogo dia/noite, golos de ouro e penaltis, e ainda o tipo de estádio. Depois é altura de perdermos tempo com o editor de formação da equipa – incluindo a posição individual da cada jogador – para de seguida passarmos ao desencorajador editor de estratégias, onde podemos armar o estilo da defesa, ordenar aos nossos defesas centrais que subam no terreno e adoptar todo o tipo de truques futebolísticos.

Os gráficos são espantosos e a animação dos jogadores decorre de forma extremamente suave, à medida que estes colocam as mãos à cabeça quando falham oportunidades flagrantes, rolam pela relva quando sofrem falta e tentam agarrar a camisola dos adversários quando estes tentam escapar em velocidade. Apesar de não serem utilizados os nomes verdadeiros, alguns jogadores apresentam características perfeitamente identificáveis, tal como a careca de Zidane, as tranças de Taribo West ou a figura de Rui Casta. A atenção ao detalhe é excelente e está bem patente nos poderosos livres de Roberto Carlos e no facto de os jogadores irem buscar a bola ao fundo das redes sempre que o tempo se está a esgotar. Absolutamente brilhante.

Uma característica comum aos grandes jogos é a facilidade com que se "entra" em acção, dispensando a demorada leitura do livro de instruções. *ISS Pro Evolution* é um destes jogos, com controlos bastante intuitivos que nos permitem, eventualmente, "sacar" alguns passes "de morte" e disparar potentes "bombas" às redes adversárias.

Com as licenças oficiais teria sido melhor, mas assim há certamente humor garantido.

Este é o título de futebol mais realista que alguma vez foi desenvolvido. Bastam uns quantos desafios para que fiquemos completamente viciados na sua espectacularidade.

Todos os movimentos de passe que existiam em *ISS '98* foram melhorados. Os passes precisos e habilidades como as tabelas e os remates cruzados a meia altura foram refinados até à perfeição. Tal como no jogo real, é necessário trabalhar arduamente para marcar golos, jogando em equipa e alterando as tácticas durante os encontros – ao contrário de *FIFA* onde cada jogada termina invariavelmente em golos espectaculares.

Assim como os jogos de exibição, existe o modo League, uma competição de taça que pode ser completamente personalizada e ainda uma Master League, na qual podemos jogar com uma equipa real. Os pontos conseguidos através das vitórias ou dos empates podem ser acumulados e utilizados na aquisição de jogadores para a nossa equipa. Certos futebolistas são obviamente mais caros que outros, o que significa que se quisermos comprar jogadores como o Ronaldo ou o Figo temos de dispensar muitos mais pontos. Todas as estatísticas, como a tabela da performance das equipas, melhores marcadores e forma actual da equipa estão disponíveis, sendo também possível transportar a nossa equipa original para o jogo principal. Em termos de jogo a solo, a Master League revela-se uma proposta bastante inspirada, com uma mistura diabolicamente viciante entre um comum jogo de futebol e um simulador de gestão futebolística.

As maravilhosas repetições *zoom in/zoom out* em 3D são já conhecidas de *ISS Pro '98*, mas como novidade temos agora repetições ao mais puro estilo televisivo sempre que ocorrem faltas graves ou oportunidades flagrantes de golo. É ainda possível gravar os melhores golos no cartão de memória.

Mas a parte mais importante de qualquer jogo de futebol – e aquela que mais contribui para o "vício" – é o modo de dois jogadores. *ISS Pro Evolution* é inegavelmente a experiência futebolística mais agradável e emocionante disponível em qualquer formato. Na companhia de um(a) amigo(a) podemos jogar 10 encontros seguidos com as mesmas equipas, e cada um dos desafios terá diferentes padrões de jogo, decisões dos árbitros e golos memoráveis.

O problema em *ISS Pro Evolution* é que provavelmente não venderá tantas cópias como *FIFA 2000*, simplesmente porque lhe faltam as licenças oficiais vendo-se então obrigado a recorrer a nomes cómicos de jogadores como McMananan, Litros, Polo Susa ou Poleta. Além disso os comentários parecem ser feitos por um qualquer camarada que o responsável pelo jogo encontrou no bar a caminho do escritório.

Mas estes são pequenos "senãos" num jogo que apresenta gráficos maravilhosos, uma impressionante profundidade de jogo e uma jogabilidade sem mácula. O futebol regressou em grande à PlayStation. ★★★★★

↑Prós & Contras↓

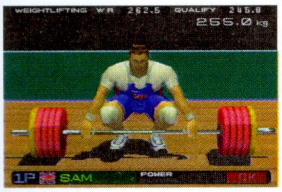
Fernando Santinho
- Animação fantástica
- Jogabilidade maravilhosa
- Mais viciante que a cocaína

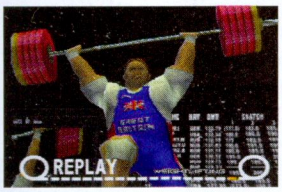
Otávio Malvado
- Comentários pobres
- Pequeno número de clubes
- Número de opções de jogo extremamente desencorajante

Em alternativa...

ISS Pro '98
Konami ★★★★★
Apesar de já ter sucessor, esta versão mantém-se ao mais alto nível e já a preços muito acessíveis.

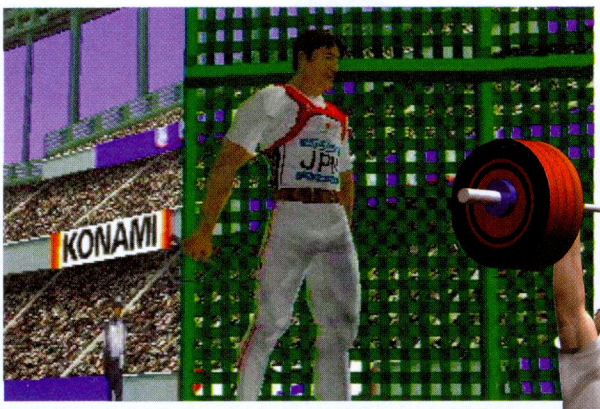
FIFA 2000
EA Sports ★★★★
Um título altamente profissional com todas as licenças e música de alta qualidade, mas algo limitado em termos de jogabilidade.

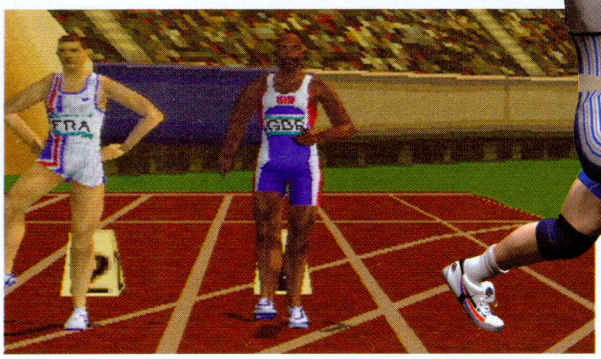


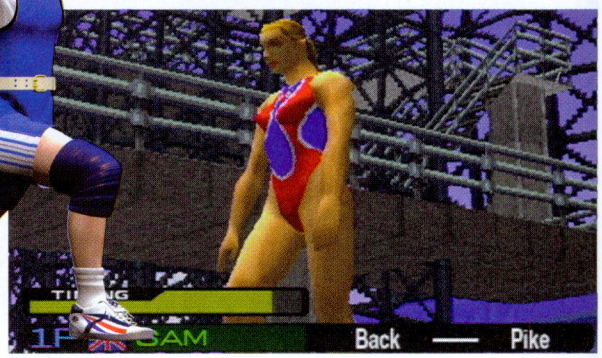


■ (Em cima) O levantamento de pesos é uma das melhores modalidades presentes em *Track & Field 2*.

■ (Direita) Recordes mundiais? Quantos são, quantos são?







Dados

- Editora: **Konami**
- Produtora: **Konami**
- Distribuição: **Ecogames**
- Preço: **11.990$00 (59,80 euros)**
- Jogadores: **1-4**
- Extras: **Joystick de arcada**

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2

AOS VOSSOS LUGARES, PREPARAR, MATRAQUEAR.

↑Prós &	Contras↓
Athletic Atletas	**Artrite**
■ O melhor simulador de desporto disponível em qualquer formato	■ Somente 15 modalidades, algumas delas bastante repetitivas
■ Visualmente espantoso	■ Aborrecido se jogado a solo
■ Hilariante, esgotante e altamente competitivo	■ Risco de lesões nos dedos

Certifique-se de que fecha a porta antes de iniciar o violento matraquear. É que se entra alguém no quarto enquanto agarra violentamente o *joystick* e o abana ritmada e freneticamente, à medida que o esforço lhe desenha no rosto algumas caretas, o mais provável é que se crie uma situação potencialmente embaraçosa. São estes os perigos escondidos por detrás do aperfeiçoamento da técnica do matraquear. Este é um método estranho, pouco usual e muitas vezes de controlo doloroso num jogo, mas a tentação de atingirmos os limites da resistência humana sem deixarmos o sofá revela-se virtualmente irresistível.

Este método é certamente familiar a todos os que já jogaram antes um jogo deste género, e ainda que possa parecer algo anacrónico – para não dizer doloroso – é uma das principais razões que fazem de *International Track & Field 2* um jogo de fácil entrosamento. Os 100 metros, por exemplo, são um exercício de pura força; nada de técnica, apenas velocidade. Uma vez dominada a técnica de controlo, é possível tirarmos uns dois segundos à marca de um Maurice Green. As modalidades mais interessantes são aquelas que combinam elementos de velocidade com habilidade e *timing*. O salto em comprimento, o salto à vara e o lançamento do martelo são alguns exemplos de modalidades que requerem uma precisão de movimentos absoluta.

Duas dos novas modalidades presentes em *Track & Field 2* acabam por revelar-se as mais agradáveis. O levantamento de pesos é um esplêndido teste de força, e a equitação está indicada somente para aqueles que possuem muita ginástica de dedos. A canoagem não requer mais do que a manutenção de um ritmo "metronómico", mas atenção às provas de ciclismo, pois a extensão destas pode levar ao aparecimento de artrite.

O jogo é visualmente fabuloso, mas uma das suas maiores desvantagens reside no facto de nunca necessitarmos de olhar para o ecrã para percebermos o que o atleta está a fazer. Basta que nos concentremos nas barras de potência e de controlo que estão dispostas no fundo do ecrã, o que significa que são raras as vezes em que podemos admirar as graciosas piruetas do nosso mergulhador.

Tendo apenas à escolha um Modo Arcade e um Modo Challenge (em que se repete a mesma modalidade de forma sucessiva), este título está realmente a pedir o modo "pentatlo" da Konami, mas a insuficiência da jogabilidade reflecte de forma precisa as limitações inatas de que padece *International Track & Field 2*. Jogado com um par de amigos, este jogo pode proporcionar muitos momentos de raro divertimento, a que não é alheio o muito característico sistema de controlo. Jogá-lo a solo é masoquismo. Um homem não pode matraquear no comando mais do que o seu corpo permite e, como qualquer rapaz de 15 anos sabe, matraquear em demasia pode causar cegueira. ★★★

Em alternativa...

Olympic Games
US Gold ★
Um fraco simulador de modalidades desportivas que serve apenas para demonstrar o domínio de *Track & Field*.

ISS Pro Evolution
Konami ★★★★★
O que acontece quando se adiciona estratégia e bom gosto à equação dos jogos de desporto da Konami? Exactamente.

Dados

- Editora: **Sony**
- Produtora: **989 Studios**
- Distribuição: **Lusomundo**
- Preço: **9.990$00 (49,8 euros)**
- Jogadores: **1-2**

Neve, pranchas, bonés: o paraíso na terra.

COOL BOARDERS 4

SNOWBOARDING POUCO CONVINCENTE.

***Cool Boarders* é a mais bem sucedida saga de snowborading para a PlayStation. Contudo, o seu sucesso não se tem baseado na qualidade dos jogos. Quando comparado com outros simuladores de snowboarding disponíveis para outros formatos, tal como *1080 Snowboarding* da Nintendo, ou *Steep Slope Sliders* da Sega, os três primeiros capítulos de *Cool Boarders* revelaram-se pouco atractivos e desinteressantes. De facto, o terceiro jogo desta saga é considerado o pior título do género.**

Ao que parece, o sistema de controlo em *Cool Boarders 3* foi desenvolvido por alguém cujas noções sobre os princípios básicos do snowboarding se resumem a descer a Serra da Estrela sentado num saco de plástico. Contudo, numa atitude que é de se louvar, a produtora 989 Studios reconheceu os erros cometidos no passado, e prometeu trabalhar na sua resolução.

Desta vez, os jogadores que não se sentirem verdadeiramente impressionados com a selecção composta pelos 16 snowboarders reais (alguém conhece Chad Otterstrom ou Jimmy Halopff?) podem criar a sua própria personagem. A altura, o peso, o sexo e mesmo as roupas podem ser seleccionadas em função do gosto de cada um, o que permite a criação de um número infinito de personalidades.

Espalhadas pelo jogo estão cinco grandes montanhas, cada uma palco de diferentes eventos. O Downhill e o Half Pipe não necessitam qualquer explicação, o CBX é um tipo de slalom, o Slope Style é essencialmente o mesmo que o Downhill mas apresentando um maior número de saltos, e o Big Air é algo parecido com os saltos de esqui. Se conseguirmos efectuar boas performances no nível de dificuldade "pro", podemos aceder a uma prova especial.

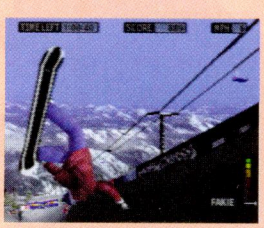
Os traçados escolhidos revelam-se óptimas oportunidades para os jogadores mais dotados tecnicamente exibirem as suas acrobacias. Existem muitos e variados obstáculos, que asseguram corridas repletas de inesperadas surpresas.

Em termos gráficos, este é sem dúvida o melhor *Cool Boarders* até à data. Infelizmente, não se pode considerar que *Cool Boarders 4* seja um grande salto em relação ao seu insípido predecessor. Apesar de visualmente revelar-se bastante mais agradável, o seu sistema de controlo – apesar de alguns melhoramentos – não se demonstra suficientemente bom, emprestando ao jogo pouco realismo. Os snowboarders levam uma eternidade a responder às nossas ordens, e em certos níveis parecem ter vida própria.

Apesar de correr a uma velocidade respeitável, por vezes o seu ritmo sofre alguns atrasos e "atrapalhações", mas o pior de tudo é a existência de alguns objectos fantasma, o que revela que o jogo não foi devidamente testado. É pena. ★★★

↑Prós & Contras↓

Ski	Sku
■ Grande número de opções	■ Controlos trapalhões
■ "Toneladas" de desportistas e acrobacias	■ Algumas falhas gráficas
■ Modalidades especiais	

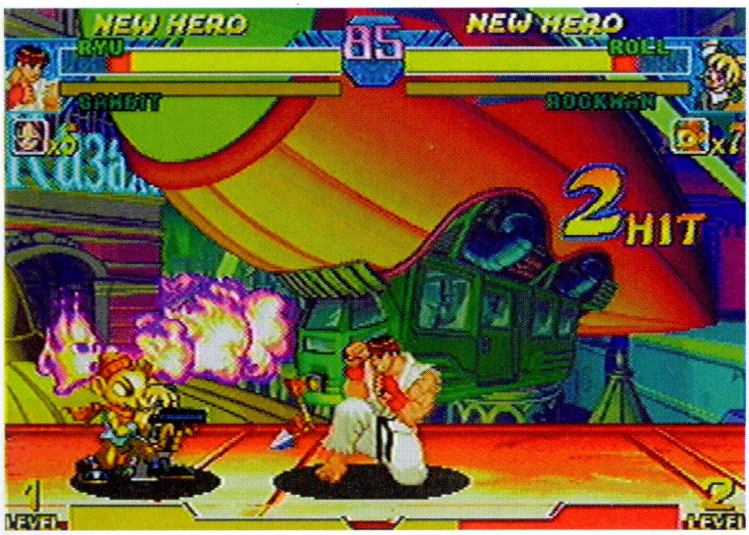


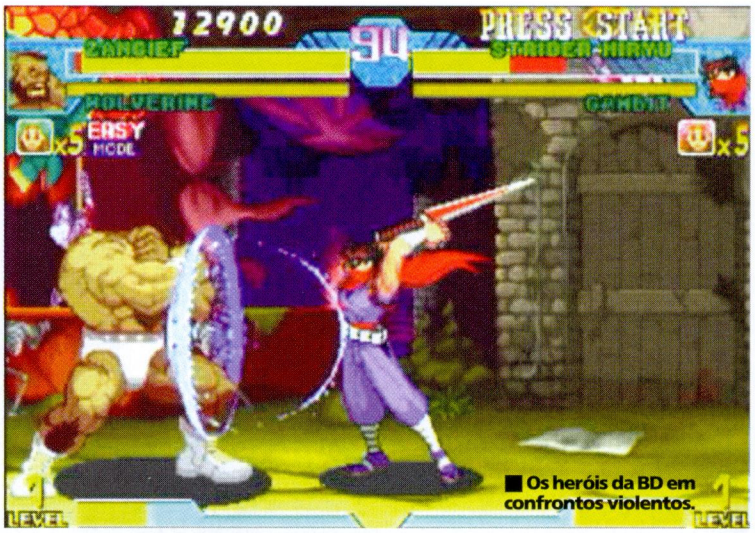
Em alternativa...

MTV Snowboarding
THQ ★★★
Um jogo repleto de acrobacias e diversão, mas que se revela um desafio demasiado fácil.

Big Air
EA ★★
Seis personagens e seis traçados, mas a acção é irregular, lenta e irrealista.

Voando sobre as nuvens. Mas atenção à árvore!



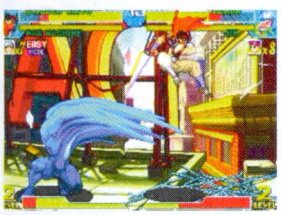


■ Os heróis da BD em confrontos violentos.

Dados

- Editora: **Virgin Interactive**
- Produtora: **Capcom**
- Distribuição: **Ecogames**
- Preço: **10.990$00 (54,8 euros)**
- Jogadores: **1-4**

MARVEL SUPER-HEROES VS CAPCOM



■ Ainda falam em violência nos desenhos animados

A BATALHA TITÂNICA DOS SUPER HERÓIS.

■ Mas onde está o Songoku?

Até a Marvel Comics e a sua arqui-rival DC unirem esforços no desenvolvimento de inúteis colectâneas de baixa qualidade, sempre que se juntavam numa mesma sala alguns fanáticos por banda desenhada as conversas acabavam invariavelmente por terminar em acesas discussões sobre qual das duas companhias possuía os mais impiedosos heróis. Poderia o Hulk derrotar o Super Homem? Seria o Batman mais ágil que o Homem-Aranha? E o Mr Woobly da Marvel, poderia ele fazer tremer o Capitão Wobbly da DC?

Ainda que se desconheça de momento o verdadeiro potencial de um videojogo Marvel Vs DC, a Capcom já "atiçou" os seus próprios heróis aos seus congéneres mutantes da Marvel, como o X-Men, em *X-Men Vs Street Fighter*, e o inevitável *Marvel Vs Street Fighter*. Desta vez, uma selecção das melhores personagens da Marvel enfrentam cara-a-cara alguns dos mais bem sucedidos lutadores da Capcom – com algumas pequenas surpresas. Se nunca considerou que um combate entre Hulk e a estrela da diminuta banda desenhada da plataforma da NES, Mega Man, fosse algo aceitável, prepare-se para mudar radicalmente de opinião. À nossa disposição estão os mais temíveis lutadores do mundo virtual: Strider Hiryu de *Strider*, Zangief de *Street Fighter*, Ryu e Chun Li, o Capitão América da Marvel, Wolverine, Venom, Gambit e Spidey.

Sendo este um *beat-'em-up* da Capcom era inevitável que a jogabilidade fosse semelhante a qualquer *beat-'em-up* da Capcom. Apesar da característica selecção de personagens, as combinações de golpes e o sistema de *power ups* permanecem inalterados, o que significa que os novatos no género não vão ter a vida facilitada.

À parte da estereotipada jogabilidade, existem bastantes opções de luta, incluindo os inevitáveis modos Survival e Training. Aqueles que preferirem o modo Arcade podem escolher entre o modo de equipa ou entre várias personagens especiais não jogáveis, estas últimas seleccionadas a partir de um gigantesco menu de heróis da Marvel e da Capcom. Este é um fascinante suplemento para os jogadores mais dedicados, mas é uma pena que estes não possam ser seleccionados como lutadores permanentes. Se assim acontecesse, o seria verdadeiramente excepcional.

Tal como em qualquer *beat-'em-up*, a acção do jogo atinge o seu expoente máximo no modo multijogador. De facto, o jogo a "solo" revela-se decepcionante. Depois de derrotado o dificílimo – estupidamente difícil, para ser mais exacto – *boss* Onslaught, somos presenteados com um par de estranhas imagens e diálogos algo absurdos (a tradução feita para o inglês deixa-nos algumas dúvidas...)

Marvel Vs Capcom é uma conversão extremamente bem conseguida de um divertido jogo de máquinas de arcada. Infelizmente, o seu lançamento foi precedido por uma dúzia de outros títulos, que, no que se refere a aspectos visuais e de jogabilidade, não diferem muito deste novo *beat-'em-up* de Capcom. Ideal para quem nunca teve a oportunidade de ver o Hulk a "levar na pá" do Mega Man. ★★★

↑Prós & Contras↓

Super heróis
- Movimentos especiais espectaculares
- Grande número de personagens
- Jogabilidade agressiva

Zeros à esquerda
- Conceito muito batido
- Semelhante a qualquer *beat-'em-up* da Capcom
- Ambientes sonoros inexistentes

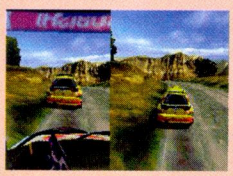
Em alternativa...

Tekken 3
Namco ★★★★★
O melhor *beat-'em-up* da PlayStation. E está tudo dito!

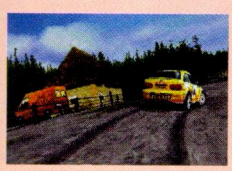
Street Fighter Alpha 3
Virgin ★★★★★
O impecável *beat-'em-up 2D* da Capcom sofreu pequenos acertos.

■ A passagem dos PC para a PlayStation foi bastante bem conseguida.

■ Este não é apenas um jogo de ralis, é também um postal ilustrado.



■ Repetições espectaculares? É só pedir...



RALLY CHAMPIONSHIP

VIVA A EMOCIONANTE VIDA DE UM PILOTO DE RALIS.

Dados
- Editora: **EA**
- Produtora: **HotGen Studios**
- Distribuição: **Electronic Arts**
- Preço: **9.900$00 (49,8 euros)**
- Jogadores: **1-4**
- Extras: **cartão de memória, compatível Dual Shock**

Quarta à esquerda! Difícil direita, longa quinta! Terceira à esquerda para gancho em subida! Se não entende nada do que acabou de ler, então este não é um jogo para si. Os co-pilotos de Ralis têm uma linguagem muito própria e é necessário entender exactamente o que grita o nosso, isto se deseja manter-se do lado de cá da estrada.

Rally Championship é um verdadeiro regalo para os olhos. Os detalhes presentes nos carros e nos traçados são excelentes e a percepção das distâncias está a um nível muito superior ao que alguma vez foi feito até hoje em jogos de pilotagem. E isto sem que a velocidade de jogo seja afectada. Este é sem qualquer dúvida o mais atraente jogo do género disponível para a PlayStation. Contudo, onde *Rally Championship* não convence é no comportamento dos carros. O que faz de *Colin McRae* um jogo tão bom é o subtil equilíbrio existente entre o estilo de corridas de arcada e de simulação. Embora *Rally Championship* tenha tentado reproduzir este facto, a verdade é que o resultado conseguido não é famoso. Os carros não "comunicam" as suas reacções e parecem flutuar ao longo dos traçados. Além disso, o ambiente circundante revela-se igualmente pouco convincente, e sinceramente não percebemos por que razão os bosques se assemelham a sólidos objectos monobloco. O simples facto de penetrarmos numa zona de bosques é suficiente para desperdiçarmos valiosos segundos. Apesar de pequenos, estes defeitos adquirem uma importância substancial em termos de jogabilidade.

No entanto, existem inúmeros traçados e modelos à nossa escolha, além dos habituais modos de corrida: Championship, Arcade e Time Trial. O modo de dois jogadores é suficientemente bom, ainda que provoque atrasos na velocidade do jogo.

Se bem que *Rally Championship* não proporcione um divertimento tão imediato quanto *Colin McRae* ou mesmo o modo Rally de *GT2*, a verdade é que consegue ser uma boa alternativa a estes dois. Se esquecermos os pouco comunicativos controlos, então este é um dos melhores jogos de pilotagem para a PlayStation. Visualmente fantástico, oferece verdadeiros desafios e variadas opções "adrenalínicas". ★★★

↑Prós & Contas↓

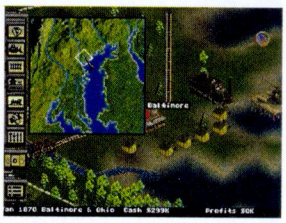
Aceleração	Travagem
■ Gráficos maravilhosos ■ Toneladas de opções ■ Bastante desafiante	■ Controlos pouco comunicativos ■ Comportamento melhorável

■ Bonitos modelos de competição, dezenas de traçados. Um típico título de ralis.

Em alternativa...

Colin McRae Rally
Codemasters ★★★★
Controlos bastante precisos e um comportamento de alto nível no melhor jogo do género.

Gran Turismo 2
Sony ★★★★★
A obra-prima da Sony transporta-nos igualmente para o espectacular mundo dos ralis.



■ Ideal para os futuros magnatas.

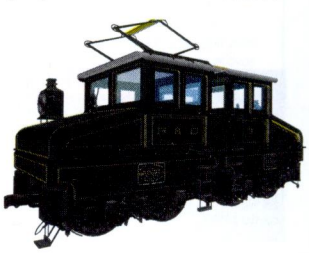
RAILROAD TYCOON 2

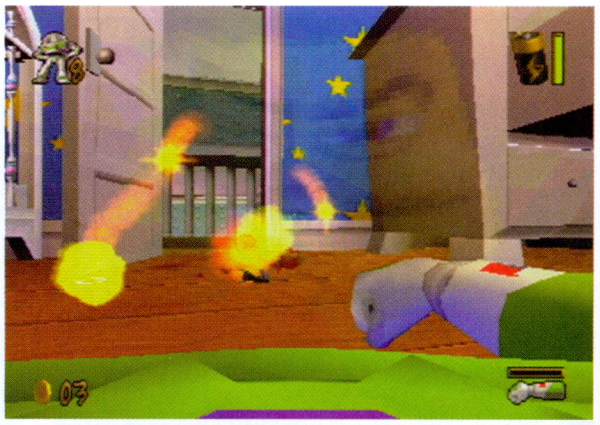
- Editora: **Take 2**
- Produtora: **Take 2**
- Distribuição: **Inforjogos**
- Preço: **8.460$00 (42,2 euros)**
- Jogadores: **1**
- Extras: **cartão de memória, compatível Dual Shock**

Os caminhos-de-ferro não são propriamente um assunto muito interessante, para quem como nós sofre na pele as consequências dos atrasos matinais. Provavelmente para evitar estas nefastas conotações, *Railroad Tycoon 2* leva-nos para a época dourada das máquina a vapor. Como presidentes de uma jovem companhia de caminhos-de-ferro, a nossa missão é fazer muito dinheiro. Montar a companhia, investir em estações e construir linhas férreas são algumas das nossas obrigações, isto se queremos ver a cor do dinheiro. Devemos ainda estar atentos a quaisquer oportunidades de negócio, como por exemplo adquirir outras companhias e abastecer as cidades com os bens essenciais. Existem vários modos de jogo. Os dois principais apresentam-nos um mapa "virgem" e um número de objectivos que devemos cumprir, ao mesmo tempo que nos colocam em competição directa com outras companhias.

A jogabilidade revela-se bastante profunda, mas é de tal forma densa que acabará eventualmente por afastar muitos jogadores.

Railroad Tycoon 2 é especialmente indicado para os fanáticos dos jogos de estratégia e simuladores aprofundados, os quais podem considerar esta uma proposta muito viável. ★★★





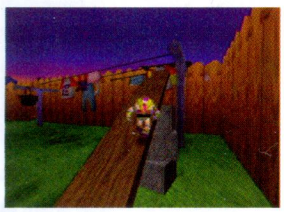
■ (Em Cima) Buzz na primeira pessoa. Reparem no reflexo da sua cara.

Dados

- Editora: **Activision**
- Produtora: **Pixar Entertainment**
- Distribuição: **Ecogames**
- Preço: **10.990$00 (54,8 euros)**
- Jogadores: **1-4**
- Extras: **cartão de memória, compatível Dual Shock**

TOY STORY 2

NO MUNDO DOS SONHOS



■ **A acção tem lugar em 15 diferentes níveis, todos eles retirados do filme.**

Era uma vez uma companhia que produzia filmes de desenhos animados. Um dia decidiram produzir um filme sobre a vida dos desenhos animados. Os seus pequenos colaboradores trabalharam árdua e incansavelmente, nascendo assim *Toy Story* – um filme verdadeiramente especial. Mas a companhia não estava satisfeita com os milhões que o filme estava a lucrar, e então decidiu desenvolver igualmente um jogo para a PlayStation. O seu sucesso foi imediato e todos aqueles que estiveram envolvidos no projecto viveram felizes para sempre num castelo de ouro. Viva o *merchandising*.

Porque este é um jogo totalmente baseado no filme, o enredo de *Toy Story 2* permanece quase inalterado. Quando Woody é raptado por um coleccionador de brinquedos, Buzz e os seus amigos concluem que existe apenas uma coisa a fazer – partir em salvação do seu valioso amigo. Na pele de Buzz Lightyear, percorremos 15 níveis distintos, todos eles inspirados em secções do filme.

A jogabilidade é bastante familiar. Em cada um dos níveis devemos seguir o rasto dos nossos amigos brinquedos, que nos darão várias tarefas para cumprir. Na maior parte das vezes estas passam por apanhar objectos diversos – Sarge, do Exército dos Homens, pede-nos que encontremos os seus soldados desaparecidos, Little Boo Beep, a sua ovelha, e assim por diante. Como recompensa, são-nos oferecidas umas fichas simbólicas que nos permitem evoluir na acção do jogo, e ocasionalmente algumas armas especiais – objectos como as Rocket Boots abrem novas áreas de jogo. Dispersos pelos níveis existem ainda alguns mini-jogos temporizados – uma vez mais devemos apanhar alguns objectos ou então fazer uma corrida com uma outra personagem para recebermos as fichas. Obviamente, os *bosses* têm de ser derrotados para que possamos seguir em frente na aventura. De facto, fomos incapazes de descobrir qualquer rasgo de originalidade em *Toy Story 2*. *Toy Story 2* sofre do mal característico a todos os jogos de plataformas 3D: deficientes ângulos de câmara. Estas parecem nunca estar no sítio certo, o que torna bastante frustrante qualquer tentativa em controlar Buzz e ajuizar correctamente os seus movimentos. E porque *Toy Story 2* pertence à velha escola, o mais pequeno erro pode levar-nos para o início de uma desgastante série de plataformas... o que não é nada divertido.

O melhor de *Toy Story 2* são as imagens em *render*. Retiradas do filme, são elas as responsáveis pela nossa progressão no jogo. Não é que *Toy Story 2* seja um mau jogo (viver num mundo gigante é bastante divertido), apenas lhe faltam alguns elementos de jogo mais imaginativos. Decididamente, esta é uma história que não tem um final feliz. ★★

O MAIS PEQUENO ERRO PODE LEVAR-NOS PARA O INICIO DE UMA DESGASTANTE SÉRIE DE PLATAFORMAS... O QUE NÃO É NADA DIVERTIDO.

■ **Quando se tem 3 cm de altura, o jardim torna-se um autêntico mundo de diversão.**

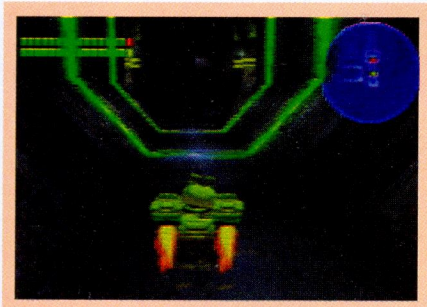
■ ***Toy Story* revela-se incapaz de varrer a competição. É pena.**

↑Prós &	Contras↓
Brinquedos	**Insectos**
■ Apresentação muito cuidada	■ Jogabilidade desinspirada
■ Cenas de síntese hilariantes	■ Deficientes ângulos de câmara
■ Capta a essência do filme	■ Controlos imprecisos

Em alternativa...

Spyro 2: Gateway to Glimmer
Sony ★★★
Um divertido jogo de plataformas para os mais novos.

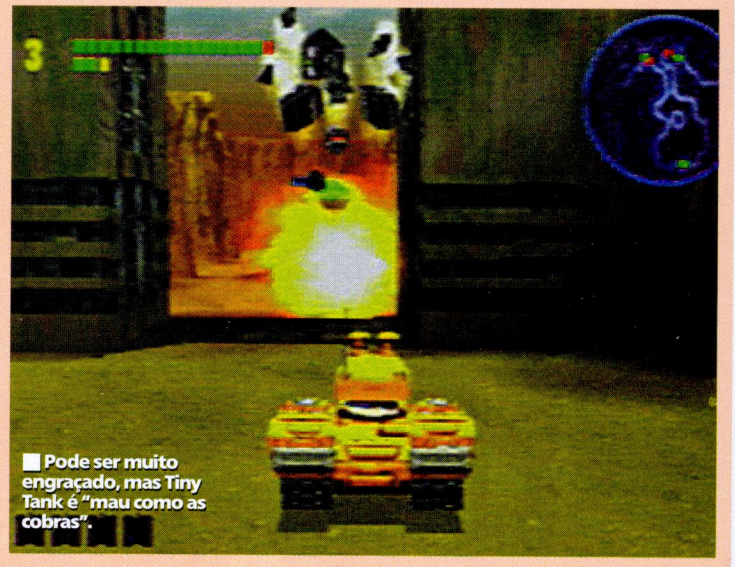
Gex 3D: Enter the Gecko
Eidos ★★★★
Não é exactamente o Mario 64 para a PlayStation, mas está perto.



■ Os minúsculos tanques são o nosso cartão de visita.

TINY TANK

Dados
- Editora: **Sony**
- Produtora: **Andnow**
- Distribuição: **Lusomundo**
- Preço: **8.990$00 (44,8 euros)**
- Jogadores: **1-2**



■ Pode ser muito engraçado, mas Tiny Tank é "mau como as cobras".

TOY STORY UNE-SE A WILD METAL COUNTRY.

De uma maneira geral, a paródia não está associada a armas de destruição maciça. Excepção feita às bombas nucleares lançadas em Hiroshima e Nagasaki (porque foram alcunhadas de "Little Boy" e "Fat Man" respectivamente), os engenhos de guerra estão geralmente associados a carnificina, não a alcunhas e objectos engraçados. Contudo, se as armas fossem esteticamente mais atraentes, talvez as pessoas não as considerassem tão repugnantes. De facto, o conceito por detrás de *Tiny Tank* é que algures no futuro, de forma a conseguir apoios financeiros públicos para a concepção de uma linha de máquinas de destruição em miniatura, o exército norte americano dote os seus protótipos de linhas ternas e agradáveis. Apesar de toda a sua originalidade, e pelas cenas de síntese realmente engraçadas nas quais o relutante *Tiny Tank* resmunga através de vários anúncios publicitários, a verdade é que muito do jogo pisa terrenos demasiado familiares.

Na pele (leia-se carroçaria) de *Tiny Tank* somos enviados para o campo de batalha onde devemos combater um exército de robôs, cujo único objectivo é extinguir toda a Humanidade. Pilotando uma máquina de guerra dotada da melhor tecnologia existente, temos à nossa disposição um grande canhão (disfarçado no nariz de *Tiny Tank*), ao mesmo tempo que podemos recolher as armas dos inimigos abatidos. Adicionalmente, podemos ainda absorver os seus restos de "nanometal" para fazer reparações. Ainda melhor, *Tiny Tank* possui um certo número de pequenos tanques, os quais podem ser usados como bombas errantes, ou enviados na exploração de certas áreas de risco. Mas ainda melhor, podemos usar também os cérebros dos inimigos derrotados, o que significa que os nossos minúsculos tanques podem actuar de forma independente, procurando *power-ups* e adversários. Os objectivos das missões em *Tiny Tank* não diferem muito dos outros *shoot-em-ups* na terceira pessoa, o que significa que na maior parte das vezes estes resumem-se a "destruir objectivo A, seguir para área B". Todavia, por todo o jogo se respira originalidade. Por exemplo, para destruirmos um veículo de carga temos de disparar contra os zângãos que pairam sobre ele, os quais depois de atingidos caem e explodem. Apesar de tudo isto, *Tiny Tank* não é o jogo mais engraçado de sempre. Divertido e bastante jogável, vale sobretudo pela originalidade das suas ideias. ★★★

■ Uma jogabilidade já conhecida prejudica um conceito bastante interessante.

Em alternativa...

Quake 2
Activision ★★★★★
O pai de todos os *beat-em-ups* para a PlayStation.

Driver
GT Interactive ★★★★★
Um simulador de perseguições automóveis ao melhor estilo dos anos 70.

↑Prós & Contras↓

Pequenos...
- 25 missões progressivamente mais difíceis
- Genuinamente divertido

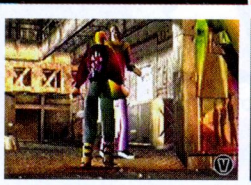
...Mas beras.
- Objectivos bastante genéricos
- Visualmente mediano

Também no mercado

E últimos da lista...

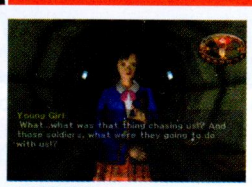
PONG
- Editora: **Hasbro**
- Produtora: **Supersonic**
- Distribuição: **Ecogames**
- Preço: **10.990$00 (54,8 euros)**
- Jogadores: **1-4**

■ Os jogos retro não podiam estar em pior situação. Esta actualização de *Pong* procura melhorar o original através de gráficos superiores e níveis temáticos. Infelizmente, mesmo características como o modo multijogador e bolas múltiplas não chegam para proporcionar divertimento por muito tempo. Tal como a maior parte das actualizações retro, *Pong* não sabe tão bem como o original. ★★



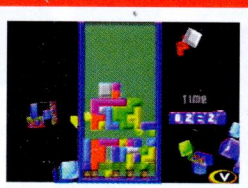
OVERBLOOD 2
- Editora: **PBH Systems**
- Produtora: **Riverhillsoft**
- Distribuição: **PlayGames**
- Preço: **9.990$00 (49,8 euros)**
- Jogadores: **1**

■ *Overblood 2* é essencialmente um cópia extremamente pobre de *Final Fantasy VII*. Este título nunca consegue de facto agarrar o jogador no seu enredo, para mais quando puzzles obscuros, controlos ineficazes e um sistema de câmaras 3D incrivelmente confuso estragam o divertimento. Certamente que existem melhores maneira de investir o nosso dinheiro. ★



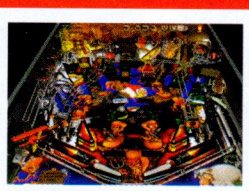
HELLNIGHT
- Editora: **Konami**
- Produtora: **Atlus**
- Distribuição: **Ecogames**
- Preço: **10.990$00 (54,8 euros)**
- Jogadores: **1**

■ Se, depois do delicioso *Silent Hill*, alguém esperava que a Konami apresentasse um novo e espectacular jogo de terror, então *Hellnight* vai com certeza decepcionar. Aqui temos uma estranha mistura de labirintos 3D em tempo real, locais 2D e textos interactivos. *Hellnight* não será recordado como um jogo que trouxe algo de novo para este género de videojogos, mas sim como uma excentricidade. ★



THE NEXT TETRIS
- Editora: **Hasbro**
- Produtora: **Blue Planet**
- Distribuição: **Ecogames**
- Preço: **10.990$00 (54,8 euros)**
- Jogadores: **1-2**

■ Se alguma vez existiu um jogo que não necessitasse de actualizações, esse jogo é o *Tetris*. *The Next Tetris* revela-se pouco "ofensivo" para com os fãs do jogo original – foram feitas apenas algumas pequenas e inteligentes alterações à clássica jogabilidade, a par com a introdução do jogo original como bónus. Com uma boa apresentação e um modo de dois jogadores, pouco mais se poderia pedir a *The Next Tetris*. ★★★



WORMS PINBALL
- Editora: **Infogrames**
- Produtora: **Team 17**
- Distribuição: **Infogrames**
- Preço: **6.900$00 (34,4 euros)**
- Jogadores: **1**

■ As versões para consola deste jogo de arcadas apostam geralmente na precisão da mecânica dos movimentos da bola e num desenho cuidado da mesa, duas qualidades que nos dias de hoje não é difícil desenvolver. Onde *Worms Pinball* realmente apresenta melhorias é na selecção dos sub-jogos. Apesar de alguns destes não se revelarem tão bons quanto o seu título pressupõe, não deixam de ser uma mais-valia. ★★★

RISING ZAN THE SAMURAI
- Editora: **Virgin**
- Produtora: **Agetec**
- Distribuição: **Ecogames**
- Preço: **10.990$00 (54,8 euros)**
- Jogadores: **1**

■ *Fighting Force* une-se a *Tenchu* e ambos são apresentados a *Syphon Filter* nesta ligeiramente peculiar aventura na terceira pessoa. Os repetitivos combates são um problema, apenas atenuado pela existência de estranhas armas. Seis pistolas e seis espadas samurai fazem de nós excelentes guerreiros, mas os controlos manhosos e os ângulos de câmara confusos equilibram as contendas com os inimigos desprovidos de IA. ★★

Messiah é estranho mas muito divertido. As criancinhas que se cuidem ...

MESSIAH

MEU DEUS! QUE VAI SER DE NÓS?

Player PC Jogo do Mês

Dados

- Produtora: **Interplay**
- Editora: **Shiny**
- Distribuição: **Ecogames**
- Preço: **8.990$00 (44,8 euros)**
- Jogadores: **1**
- Requisitos: **P233, 64MB RAM, 400MB disco-rígido, placa aceleradora 3D**

Os Dez Mandamentos dizem: "Não matar". Se ao menos alguém os tivesse lido aos produtores de *Messiah*. Se a ideia de violência vai contra todas as regras explícitas pela Bíblia, das duas uma, ou deixamos de ler a Bíblia ou ignoramos o que lá está escrito, porque *Messiah* é como que ver Deus com uma Uzi, e está brilhante.

Messiah é uma história clássica onde o bem defronta o mal. A terra do futuro está em apuros – milhares de anos de pecados deram à humanidade o sentido de destruição e, dirão os mais conservadores, que a ciência fez nascer o maior ser maléfico de sempre – o próprio Diabo. Felizmente Deus resolveu dar uma última hipótese. No propósito de "limpar" o mundo enviou para a terra uma alma de nome Bob. A sua função é simples – chegar à fonte do pecado e eliminar o mal pela raiz de uma vez para sempre. Mas não será fácil. Na era do ateísmo O Messias não é bem visto como o mensageiro de Deus, mas sim como mais um "taradinho".

Na pele de Bob somos tão vulneráveis quanto, bem, o bebé que ele representa. Necessitamos de protecção do mundo exterior, e qual seria o melhor abrigo que não o corpo de um humano? Podemos possuir diferentes hospedeiros voando por entre os seus ombros. Tornamo-nos depois nessa personagem, da qual podemos tirar partido de todas as suas habilidades e/ou capacidades. Isto é vital, e grande parte da acção de jogo depende do facto de sermos ou não a personagem certa no momento certo. Mas é muito mais do que isso.

O ponto mais alto de *Messiah* esta na liberdade que nos é proporcionada. Temos duas opções: ou enfrentamos o mal sem receios, ou fazemos as coisas de uma forma subtil e inteligente. Possuir o corpo de uma determinada personagem possibilitar-nos-á passar despercebidos, claro que ao mais pequeno movimento corresmos o risco de sermos desmascarados.

Existe sempre um variado número de abordagens possíveis para a resolução de um determinado problema – sejam elas segundo o poder mental ou segundo a força bruta, normalmente é a combinação dos dois. Abrir portas é um exemplo; podemos passar por um longo e complicado processo até que se consiga destrancar ou abrir uma dada porta. O problema é que ao recorrermos à força para abrir qualquer coisa estamos também a expor-nos aos guardas. O que não é uma boa ideia se desejamos viver. A opção é nossa.

Cada uma das personagens tem uma opinião diferente sobre Bob, se a polícia nos descobrir não hesitará em disparar, já os cientistas vêm-nos como uma curiosidade de laboratório. As personagens dotam também de diferentes atitudes entre si. Estas podem ser utilizadas em nosso proveito – podemo-nos divertir imenso ao provocar conflitos entre grupos de pessoas e deixá-los depois brigarem entre si. A inteligência das personagens controladas pelo computador é excelente. Cada qual possui um sentido de meio e memória impressionantes: ao sairmos do corpo de um polícia ele irá recordar-se que abusámos dele e perseguir-nos-á.

Relativamente à originalidade, nota-se a presença de alguns elementos do conceito *Tomb Raider*. Muitos dos movimentos encontrados nas aventuras de Lara estão presentes, se bem que segundo um sistema mais simples. Na verdade, alguns dos *puzzles* ser-nos-ão muito familiares, como por exemplo accionar dispositivos ou interruptores. Por outro lado em *Tomb Raider* não temos a oportunidade de possuir o corpo de ninguém, ou mesmo recorrer a técnicas de tortura, ou seja, não podemos fazer metade das coisas mais divertidas e mais excitantes de *Messiah*.

TRATA-SE DE UM JOGO EMOCIONANTE E RECHEADO DE IDEIAS DIVERTIDAS

Trata-se de um jogo emocionante e recheado de ideias divertidas. A forma como jogamos *Messiah*, cabe-nos a nós decidir e, por conseguinte, será sempre diferente. Possivelmente mais se poderia ter feito acerca das personagens e respectivas capacidades, mas é muito difícil encontrar falhas em *Messiah*.

Enquanto que a visão do jogo sobre o futuro está, infelizmente, muito longe verdade, a maneira como interagimos com o mundo extremamente envolvente faz-nos esquecer que existe sequer uma realidade que não a de *Messiah*. ★★★★★

Em alternativa...

Tomb Raider 4
Eidos ★★★★★
A última e melhor aventura de Lara.

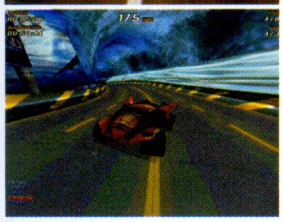
The Nomad Soul
Eidos ★★★
Mais uma aventura da Eidos, desta vez bem menos reputada que as anteriores.

■ **Bebé maravilha – podemos ser o Messias, mas nem isso impedirá os nossos inimigos de dispararem sobre nós.**

↑Prós & Contras↓

Céu	Inferno
■ Jogabilidade acessível	■ Talvez demasiado difícil
■ Gráficos fantásticos	■ Necessitamos de um PC topo de gama
■ Um grande desafio	

■ **A luta titânica entre o Bem e o Mal. Só que desta vez o Bem também tem de jogar sujo**

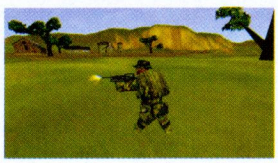


■ ***Mad Trax*: mais um clone de *Wipeout*, mas por sua vez com rodas.**

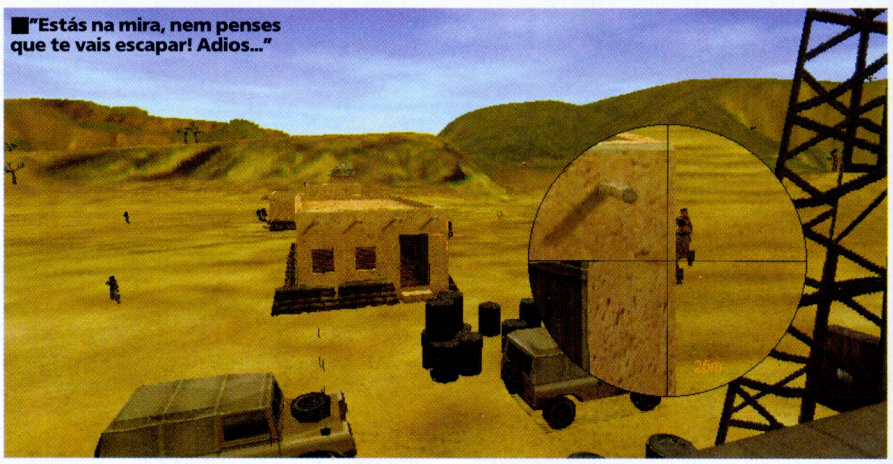
MAD TRAX

■ Produtora: **Project Two Interactive**
■ Editora: **Digital Dreams Multimedia**
■ Distribuição: **Electroliber**
■ Preço: **2.990$00 (14,91 euros)**
■ Jogadores: **1-2**
■ Requisitos: **P166, 32MB RAM, placa aceleradora 3D**

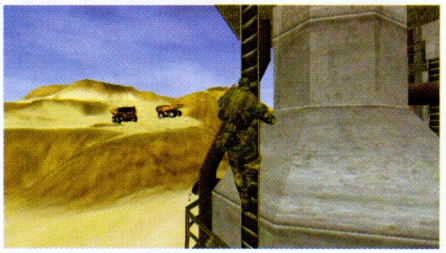
■ Um dos maiores problemas, senão o maior, de editoras como a Digital Dream é o de não serem conhecidas, o que desde logo contribui para uma má aceitação por parte do público em geral. Na verdade, muitos dos títulos provenientes deste tipo de editoras e produtoras nunca chegam sequer a ser conhecidas pela maioria dos jogadores – tal sucede devido ao facto de praticamente não existirem criticas e análises que possam guiar potenciais jogadores. A *Player* dedica este espaço a um título pouco conhecido mas com grandes potencialidades. *Mad Trax*, tal como muitos outros, não nasceu de pais famosos e, por conseguinte, viu-se obrigado a esforçar-se para conseguir alguma atenção, tanto por parte dos críticos como por parte dos jogadores. *Mad Trax* é nada mais nada menos do que um simulador de corridas futurista, baseando-se no conceito *WipEout* e que tem como grande atracção o seu reduzido preço. Posto isto, trata-se de um jogo onde o principal objectivo do jogador é vencer os seus adversários. Sob um ambiente 3D, existem duas formas de deixarmos os nossos adversários para trás; ou possuímos a habilidade necessária para os vencer na pista ou inteligência para utilizar da melhor forma possível as nossas armas. As opções de jogo resumem-se ao mais básico, modo de um jogador e modo multijogador, sendo este último reproduzido através da divisão do ecrã. Por não ser um jogo proveniente de uma editora conhecida, tiveram-se de tomar algumas decisões, nomeadamente em relação aos custos de produção. E é aqui que encontramos os grandes defeitos de *Mad Trax*. Os gráficos são bons o som é razoável mas ficamos sempre com a sensação que falta qualquer coisa. E vai daí talvez não, até porque custa apenas três contos. ★★★



■**A camuflagem pode ser a nossa salvação.**



■**"Estás na mira, nem penses que te vais escapar! Adios..."**



DELTA FORCE 2

ENSINAR TRUQUES NOVOS A UM BURRO VELHO? PROVAVELMENTE NÃO...

Dados
■ Produtora: **Novalogic**
■ Editora: **Novalogic**
■ Distribuição: **Inforjogos**
■ Preço: **7.990$00 (39,8 euros)**
■ Jogadores: **1-50**
■ Requisitos: **PII, 64MB RAM**
■ Recomendado: **P500, placa aceleradora 3D**

↑Prós &	Contras↓
Tiro...	**...falhado**
■ É Star Trek	■ Motor gráfico lento e velho
■ Divertido no modo multijogador	■ Nível de IA baixa
■ Boa selecção de armas e itens	■ Repetitivo quando jogado a solo

Quando apareceu pela primeira vez, *Delta Force*, da Novalogic, foi um dos primeiros títulos baseados no conceito de simuladores das forças especiais, e provou ser um jogo muito divertido. Todavia, desde então as coisas evoluíram. Infelizmente, tal como demonstra *Delta Force 2*, a Novalogic não.

Talvez o maior problema com *Delta Force 2* esteja nos gráficos. A Novalogic continua a insistir na utilização do seu motor patenteado Voxel, que por sua vez já data de há dez anos atrás. Na altura foi revolucionário, possibilitando a criação de terrenos e máquinas 3D. Agora, no entanto, a situação inverteu-se. As placas aceleradoras 3D de hoje em dia têm nos PCs uma excelente forma de trabalhar os gráficos, o que já não acontece, da mesma forma, quando falamos em "pixels 3D" no motor Voxel, que deixa a maior parte do trabalho para o CPU. O resultado é um mundo que não consegue impressionar ninguém, nem mesmo contando com a preciosa ajuda de um Pentium III.

■**Também nós podemos ser assim tão sexys...**

Claro, um excelente *design* de jogo é capaz de superar os maiores obstáculos. Infelizmente, *Delta Force 2* não dota desse *design*. Ao invés, encaramos uma variada selecção de missões a solo e em equipa, nas quais podemos esperar o mesmo tipo de acção encontrada no primeiro *Delta Force*. Mesmo nas missões em que nos cabe comandar a nossa equipa de "soldadinhos de chumbo" acabamos por trabalhar sozinhos, isto devido em grande parte à fraca inteligência dos colegas "profissionais de elite". Na verdade, a única grande novidade de *Delta Force 2* está no modo multijogador aquando ligados ao servidor da Novalogic, o Novaworld. Com o limite de 50 pessoas a jogarem ao mesmo tempo, os diferentes modos multijogador podem, de facto, ser extremamente divertidos, ao ponto de nos manterem alegres e fazer esquecer o velho motor gráfico da Novalogic. Mas, mesmo tendo em conta o jogo multijogador e a atracção inata de nos fazer correr de um lado para o outro, rastejar e iluminar uns quantos inimigos a três quilómetros de distância, seria muito difícil recomendar *Delta Force 2* da mesma forma que recomendaríamos o primeiro *Delta Force* – nem mesmo os fãs mais dedicados se sentirão satisfeitos. ★★

Em alternativa...

Rainbow Six: Rogue Spear
Take 2 ★★★★
Acção terrorista envolvente e muito realista.

Hidden & Dangerous
Take 2 ★★★★★
Um simulador de comandos verdadeiramente soberbo.

■ Armas de plástico – não é permitido sangue.

■ Jogabilidade clássica de um *deathmatch*.

NERF ARENA BLAST

UMA VIAGEM À FANTASIA DO PLÁSTICO.

Dados

- Produtora: **Atari**
- Editora: **Hasbro**
- Distribuição: **Ecogames**
- Preço: **AA**
- Jogadores: **1-16**
- Requisitos: **P200 MMX, 300MB de espaço em disco, 32MB RAM**
- Recomendado: **P300, placa 3D**

■ Sem surpresas, armas de plástico e não de ferro.

Será que o sangue e a violência tão característicos nos vários títulos *Quake* provocam pesadelos? Bem, estamos com sorte, já que a Atari descobriu a fórmula mágica que pode levar os mais pequenos a jogarem títulos mais violentos.

Nerf Arena Blast é, muito simplesmente, *Quake 3 Arena*, mas na versão para miúdos. A estrutura dos dois jogos são praticamente idênticas – progredimos por entre a acção até que nos tornemos Rei de Nerf, ou em qualquer coisa do género. Sem surpresas, este título baseia-se na licença *Nerf* – falamos precisamente de um jogo recheado de cores vivas e personagens diferentes do que estamos habituados a encontrar em jogos deste género – se é que este jogos pode ser englobado no género em questão. As armas são extremamente variadas e não são tão carinhosas como se possa esperar à primeira vista. Bem, mais ou menos. Para cada arma de *Quake* podemos imaginar em *Nerf* como a sua equivalente plástica – é como substituir o ferro duro pelo plástico colorido e mole. Já devem ter percebido a ideia. Consegue, no entanto, ser melhor que *Quake* num aspecto – todas as armas têm uma alternativa em munições, sendo a melhor um míssil que podemos guiar. *Nerf Arena Blast* é realmente bom – as arenas estão bem desenhadas e nunca foge ao género do *deathmatch*. Se bem que nem todas as características se baseiam neste jovem conceito, existem jogos onde temos de correr por bandeiras (recorrendo às armas para atrasar os nossos oponentes) e apanhar bolas que nos vão dar pontos.

É difícil saber se *Nerf Arena Blast* irá ou não ser apelativo aos jogadores dos dias de hoje, em particular fãs de *Quake 3*. Uma coisa é certa, o pais podem comprá-lo com a certeza de não possuir violência em demasia. ★★★★

Em alternativa...

Quake 3 Arena
Activision ★★★★★
Dedicado aos fãs da violência e sangue virtuais.

Unreal Tournament
GT Interactive ★★★★★
Simulação perfeita do conceito *deathmatch*.

↑Prós & Contras↓

Ferro
- Jogabilidade clássica
- Gráficos coloridos
- Bom nível de *design*

Plástico
- Cansados do *deathmatch*
- Demasiado giro e fofo

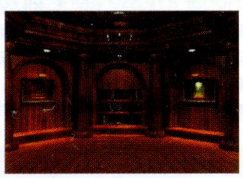
Também no mercado

Ainda não estão satisfeitos?

HAZARD

- Editora: **Interplay**
- Produtora: **Pumpkin Studios**
- Distribuição: **Ecogames**
- Preço: **AA**
- Jogadores: **1**

■ Resumidamente: *Hazard* quis ser mas não chegou a RPG, nem mesmo de longe. Controlamos a nossa personagem e, pelo meio falamos com algumas pessoas, lutamos contra uns quantos monstros, apanhamos alguns objectos e ouvimos uma história previsível. Mais parece que estamos a jogar um RPG nos anos oitenta. Aqui nada nos poderá manter ligados ao ecrã. ★



MYST MASTERPIECE

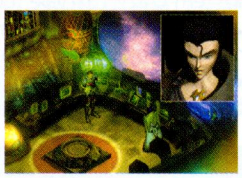
- Editora: **The Learning Company**
- Produtora: **Red Orb**
- Distribuição: **inforjogos**
- Preço: **AA**
- Jogadores: **1**

■ Este relançamento de uma aventura clássica vem com uma ajuda especial. Aparentemente mais de um milhão de pessoas adquiriu a versão original e apenas uma pequena percentagem delas o acabou. Por isso se ficarmos "encravados" nesta versão podemos sempre recorrer a uma ajuda. Mas *Myst* nunca foi realmente bom e revê-lo é um má experiência. Nada parece ter sentido. ★

ODIUM

- Editora: **Top Ware**
- Produtora: **Metropolis**
- Distribuição: **Playgames**
- Preço: **8.900$00 (44,4 euros)**
- Jogadores: **1**

■ Combinando um pouco da estratégia de *X-Com* com elementos de RPG tradicional, *Odium* ultrapassa títulos como *Incubation* e *Jagged Alliance*. Controlamos um grupo de elementos da NATO enviados para uma base russa onde os rumores a indicam habitada por estranhas criaturas. Toda a acção é envolvente se bem que o progredir no jogo se revele algo fácil e muito simplificado relativamente aos títulos da MicroProse. Mesmo assim é uma agradável surpresa. ★★★



SEPTERRA CORE

- Editora: **Mindscape**
- Produtora: **Valkyrie Studios**
- Distribuição: **Playgames**
- Preço: **8.900$00 (44,39 euros)**
- Jogadores: **1**

■ Claramente influenciado pelos RPGs da Square, *Septerra Core* não passa de uma imitação pouco conseguida. Apenas factos RPG: falar com pessoas, explorar aldeias e cidades e lutar contra monstros segundo o famoso sistema de turnos – que por sua vez não é ajudado pelos gráficos. Há, no entanto, a sensação de presença de uma boa história algures no jogo. ★★

WARHAMMER: RITES OF WAR

- Editora: **Mindscape**
- Produtora: **Mindscape**
- Distribuição: **Inforjogos**
- Preço: **AA**
- Jogadores: **1**

■ O problemas dos jogos de estratégia em tempo real é o de que ou os amamos ou os odiamos. *Warhammer 40.000 Rites Of War* consegue ainda ser mais especial que isso – é necessário possuirmos algum conhecimento referentes à série *Warhammer*, da Games Workshop, para que possamos perceber todo o enredo. Mas porque é muito sólido, os seus fãs poderão adorá-lo. ★★

F-18 SUPER HORNET

- Editora: **Interplay**
- Produtora: **DID**
- Distribuição: **Ecogames**
- Preço: **AA**
- Jogadores: **1-16**

■ Os simuladores de voo normalmente exigem a presença de um certo nível de conhecimento na área. *Super Hornet* é, contudo, completamente diferente. É fácil de ser aprendido como um novato, mas oferece também o tipo de profundidade necessária para manter um perito agarrado aos comandos de um F-18. De momento é mesmo um dos melhores simuladores de voo no mercado. ★★★

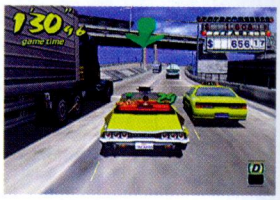
■ **Algumas imagens do segundo nível de *Crazy Taxi*, exclusivo da Dreamcast. A linha-férrea atravessa toda a cidade, e é provavelmente a forma mais rápida de chegarmos ao destino. Mas atenção ao comboio.**

Dados

- Editora: **Sega**
- Produtora: **Sega**
- Distribuição: **Ecogames**
- Preço: **10.990$00 (54,8 euros)**
- Jogadores: **1-4**
- Extras: **unidade VM, Pak Force**

CRAZY TAXI

Player Dreamcast Jogo do Mês



O SENHOR DISSE "O MAIS RÁPIDO POSSÍVEL"? É PARA JÁ...

↑Prós & Contras↓

Pilotos	Fogareiros
■ Perfeito no género arcada ■ Toneladas de opções ■ Hilariante	■ Apenas duas cidades ■ Banda sonora algo repetitiva

Quem nunca jogou *Crazy Taxi* não sabe o que é viver. A versão original de arcada dá a impressão de ser visualmente fantástica, mas na realidade revela-se algo superficial. Mas a nova versão desenvolvida para a Dreamcast vem recheada de novas opções, as quais juntamente com uns gráficos fabulosos, nos permitem "mergulhar" em toda a magnificência deste novo titulo. De facto, existe tanto por explorar em *Crazy Taxi* que a única forma de o completarmos é obedecendo a uma lista de prioridades... de "A" a "Z", é claro.

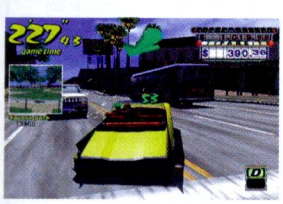
O "A" é para... aaah . Bem, esqueça o "A". E o "B".

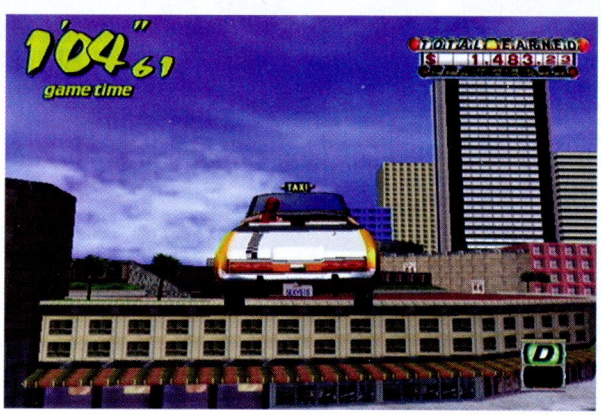
"C" é para... condutor. *Crazy Taxi* coloca-nos na pele de um maníaco condutor de taxis americano. O desafio reside em cumprir as nossas tarefas dentro do apertado limite de tempo disponível. Conduzindo como autênticos possessos, ziguezagueamos por entre o tráfico e apanhamos todo e qualquer tipo de atalhos (em *Crazy Taxi* vale tudo, desde circular pelos parques até entrar em centros comerciais). O taxi é virtualmente indestrutível, pelo que não existe o perigo de nos magoarmos à medida que embatemos em alguns contentores do lixo. Contudo, é preciso não esquecer que estas situações servem apenas para nos atrasar, e isso não é nada bom.

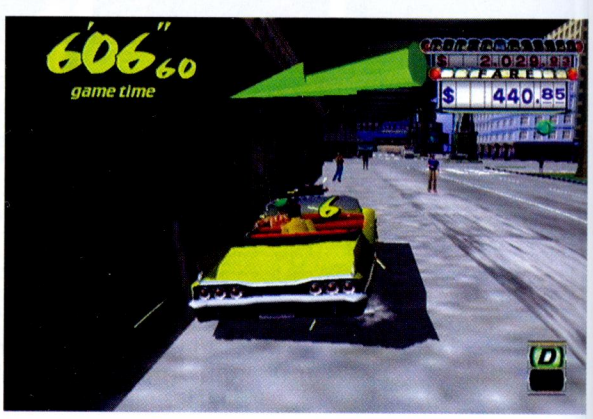
"G" é para... gráficos. *Crazy Taxi* é sem qualquer sombra de dúvida um dos mais impressionantes jogos em termos visuais disponíveis para a Dreamcast. As cidades encontram-se completamente lotadas de lojas e monumentos, pelo que não constitui nenhuma surpresa o facto de muitos dos nossos clientes serem turistas. Além disso a percepção de distância é avassaladora. A utilização da placa Naomi da Sega (tecnologia comum às máquinas de arcada e à Dreamcast) significa que as versões de arcada e Dreamcast são de facto idênticas. E aqui temos de dar os parabéns à Sega.

"H" é para... Hit Points. A longevidade de *Crazy Taxi* reside em parte no controlo que temos sobre o nosso taxi. No início, as simples mudanças frente/trás (botões A e B) e acelerar/travar (triggers) parecem suficientes. No entanto, é essencial que aprendamos rapidamente a dominar as técnicas do travão de mão, dos powerslides e dos *turbo- -boost* para que o tempo comece a jogar a nosso favor. Tal como na versão de arcada, os Hit Points são obtidos através do pressionar constante no acelerador entre as mudanças de caixa. Simplesmente fantástico.

"M" é para... modos. O original modo de arcada revela-se







■ **Como se pode ver, o divertimento não está limitado ao asfalto. O ar, por exemplo, pode levar-nos a voos mais altos.**

extremamente exigente, já que o cronómetro dispara autenticamente depois que recolhemos os passageiros. O melhor é praticar bastante e fixar o tempo em dez minutos. E se dez minutos parecem uma eternidade quando se está na fila para o cinema, em *Crazy Taxi* dez minutos "voam".

"N" é para... níveis. Além da inclusão da cidade de São Francisco existente na versão para arcada, foi desenvolvido um novo nível exclusivamente para a Dreamcast. Ainda que duas áreas de jogo possam não parecer muito, a verdade é que estas consistem na recriação de cidades inteiras, incluindo auto-estradas e praias (em São Francisco), e uma linha-férrea totalmente funcional (situada no nível mais rural). Depois de uma semana inteira de jogo, fomos incapazes de explorar na totalidade qualquer um dos níveis, o que significará certamente muitas e muitas horas de jogo para os eventuais compradores.

"T" é para... tarifas. O objectivo de *Crazy Taxi* é fazer dinheiro. O preço da tarifa sobe sempre que efectuamos viagens rápidas, e desce quando gastamos demasiado tempo a levar os passageiros ao destino. Se o limite de tempo se esgotar, o passageiro limita-se simplesmente a saltar do taxi (por vezes mesmo quando este se encontra em movimento – o que é bastante preocupante quando conduzimos a mais de 160 km/h pelas auto-estradas), não pagando e deixando-nos com muito pouco tempo par efectuar outro serviço. Os bónus são-nos concedidos pela obtenção de vários Hit Points, como já vimos em "H". "T" também é para treino, existindo um modo de treino/desafio que nos ajuda a aprender a dominar o taxi como verdadeiros profissionais da praça.

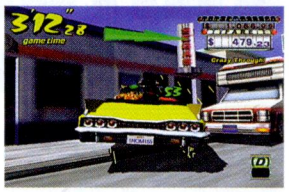
Crazy Taxi reúne todas as características necessárias para obter as cinco desejadas estrelas: uma curva de aprendizagem muito bem estruturada, desafios constantes que nos obrigam a aperfeiçoar a técnica, gráficos fabulosos, um conceito que – tal como a nossa comida ou disco favorito – nunca enjoa e grandes doses de pura adrenalina e divertimento. ★★★★★

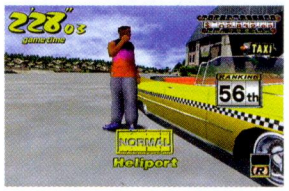
CRAZY TAXI COLOCA-NOS NA PELE DE UM MANÍACO CONDUTOR DE TAXIS AMERICANO... GRANDES DOSES DE PURA ADRENALINA E DIVERTIMENTO.

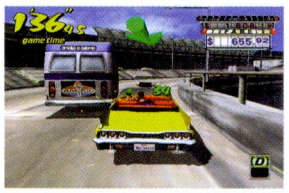
Em alternativa...

Sega Rally 2
Sega ★★★★
Faça-se à estrada com o mais atraente simulador de ralis à face do planeta.

Speed Devils
Ubi Soft ★★★
Um jogo de corridas que permite momentos divertidos e prazenteiros.







■ ***Crazy Taxi*** **oferece-nos a hipótese de jogarmos como um de quatro taxistas, cada um apresentando o seu estilo próprio, seja no vestuário seja no carro.**

■ **Dois dos mini-jogos. Rebentar os balões e saltar a ponte ajudam-nos a aprender a dominar os powerslides e os turbo-boosts.**

■ A paixão, a emoção, os cortes de cabelo típicos de futebolista...

VIRTUA STRIKER VER 2000.1

CONTRATAÇÕES A MEIO DA ÉPOCA DÃO MAU RESULTADO NA DREAMCAST.

Dados
- Editora: **Sega**
- Produtora: **AM2**
- Distribuição: **Ecogames**
- Preço: **10.990$00 (54,8 euros)**
- Jogadores: **1-4**
- Extras: **unidade VM**

↑Prós & Contras↓

Golo	Goleada
■ Gráficos maravilhosos ■ Golos extraordinários	■ Câmara confusa ■ Eficácia dos controlos ■ Ângulos de câmara ineficazes

Tal como os italianos, a Dreamcast entrou no Campeonato do Mundo das consolas bem disposta e cheia de confiança. E tal como a equipa Azzurri, o início está a revelar-se um pouco complicado, pelo menos no que toca aos simuladores de futebol. No início, *UEFA Striker* ainda deu um ar da sua graça, mas o lançamento de *FIFA 2000* e de *ISS Pro Evolution* permitiu à PlayStation manter-se em campo como a formação mais poderosa.

Infelizmente, a promoção do jogo de arcada da Sega *Virtua Striker* para o "onze" inicial pouco ou nada serviu para vitaminar a formação principal da Dreamcast. *Virtua Striker ver 2000.1* nunca poderá satisfazer plenamente os verdadeiros fanáticos por simuladores de futebol – um jogo de futebol sem intervalo não é um jogo de futebol, não é verdade? Neste novo título, o futebol foi reduzido ao essencial – passes curtos, passes longos, remate e desarmes em carrinho. Aqui não há lugar a jogadas subtis, e a execução de movimentos como as "cuecas" e tabelas ficam a dever-se mais à sorte do que ao saber. Além disso, os guarda-redes – sem dúvida um elemento bastante crucial nos jogos de futebol – revelam-se inseguros e incapazes de compreender a razão pela qual o dianteiro da outra equipa vem em direcção da sua baliza. OK, isto contribui para jogos emotivos e recheados de golos, mas quando comparado com estes autênticos "passadores", o antigo guarda-redes Kralj do FCP parece um autêntico Preu D'homme.

Nem tudo estaria perdido se os jogadores cumprissem as nossas ordens de controlo. Mas, infelizmente, o facto de pressionarmos o botão de passe nem sempre significa que o jogador realmente o execute. Não existem em *Virtua Striker 2000.1* muitas razões capazes de nos fazer saltar da cadeira aos gritos depois de um daqueles golos de antologia.

A Sega incluiu algumas opções numa tentativa de dar um pouco mais de vida a *Virtua Striker ver 2000.1*. Existe um modo (ligeiramente) mais realista onde podemos disputar desafios em duas partes referentes a campeonatos e taças, mas as opções disponíveis não estão à altura do que seria de esperar de um título que pretende destronar os todo-poderosos *UEFA* e *Worldwide Soccer*.

Apesar de tudo, *Virtua Striker* cota-se em termos visuais como o mais agradável jogo de futebol existente no mercado, praticamente idêntico ao original jogo de arcada: os futebolistas e os estádios estão bastante bem desenhados e perfeitamente animados.

Em resumo, *Virtua Striker ver 2000.1* falha o objectivo. Aceitável como um título de arcada, pode proporcionar alguma diversão por uma ou duas horas. Mas, infelizmente, não nos parece o avançado que a Dreamcast necessita neste momento. De facto, o mais provável é que não chegue a integrar a equipa principal. ★★

■ Viva os seus melhores golos gravando-os na unidade VM.

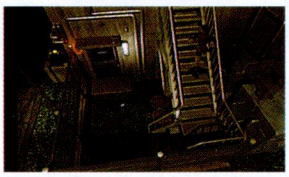
Em alternativa...

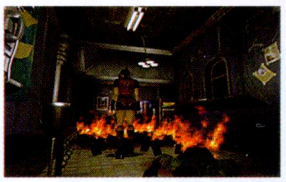
UEFA Striker
Infogrames ★★★
Um jogo de futebol rápido e emocionante.

Sega Worldwide Soccer
Sega ★★
Pequenas falhas arruinam um jogo que poderia alcançar um nível bastante superior.

Os ângulos da câmara contribuem para a atmosfera tensa.

Não há nada mais assustador que um *zombie* desajeitado.





RESIDENT EVIL 2

OS ZOMBIES DEVORARAM OS MEUS VIZINHOS.

Dados

- Editora: **Virgin Interactive**
- Produtora: **Capcom**
- Distribuição: **Ecogames**
- Preço: **AA**
- Jogadores: **1**
- Extras: **unidade VM**

↑Prós & Contras↓

Mortos-Vivos	Vivos-Mortos
Atmosfera aterradora	Não apresenta nada de verdadeiramente novo
Jogabilidade de alto nível	
Muitos extras	

São estes os efeitos secundários do maléfico G-virus.

O género de sobrevivência/horror regressa em força este mês e a Dreamcast não escapa ao fenómeno zombie. Felizmente, *Resident Evil 2* chegou para nos abrir o apetite enquanto esperamos por *Resident Evil: Code Veronica*, cujo lançamento está previsto em exclusivo para a Dreamcast em Abril.

Resident Evil 2 é um clássico moderno. Já lá vão dois anos desde o seu lançamento para a PlayStation, mas a verdade é que este jogo envelheceu bastante bem. Esta conversão acrescenta muito pouco ao original, exceptuando, é claro, os gráficos de alta resolução permitidos pela Dreamcast. E o resultado é fantástico.

A premissa básica é simples. "Empurrados" directamente para o centro de uma cidade infestada de zombies, o nosso objectivo é escapar à fúria devoradora dos mortos-vivos. Para isso temos de eliminar os zombies – com a ajuda de uma insignificante espingarda – e resolver alguns puzzles, a maior parte deles do género "procurar a chave". As melhores características de *Resident Evil 2* sempre foram a sua atmosfera tensa e assustadora e o enredo cinematográfico. Como tal, não existe outro título disponível no mercado capaz de proporcionar experiências de jogo tão intensas como aquelas que são vividas em todos os títulos da saga *Resident Evil*. Os modos extra presentes para a versão PlayStation estão aqui disponíveis desde o início, o que significa que não necessitamos de terminar o jogo três vezes para que a sua jogabilidade se altere. Existem duas personagens de bónus: um soldado das Forças Especiais e uma estranhíssima criatura gigante dotada de braços e pernas.

O modo Extreme Battle revela-se extremamente interessante. Aqui temos de derrotar uma autêntica horda de zombies, providos de munições em número limitado. Existe ainda uma galeria de arte onde podemos adquirir modelos 3D e filmes. Pela sua atmosfera tensa muito especial, *Resident Evil 2* é um título muito apropriado para os iniciados no género, mas o melhor é esperar pelo lançamento de *Code: Veronica*. ★★★★

Estou a ver que fez o turno da noite.

O G-virus não é transmitido pelos zombies, mas pelo sim pelo não, o melhor é mantê-los a vários tiros de caçadeira de distância.

Reparem bem na altura do árbitro. Qual árbitro? Esse aí no meio...

NBA 2K

DAS RUAS PARA A DREAMCAST.

Dados

- Editora: **Sega**
- Produtora: **Sega**
- Distribuição: **Ecogames**
- Preço: **10.990$00 (54,8 euros)**
- Jogadores: **1-4**
- Extras: **unidade VM, Pak de Vibração**

Prós & Contras

Prós	Contras
Afundanço ■ Jogabilidade esplêndida ■ Possibilidade de criar os nossos jogadores ■ Comentários fabulosos	**Falhanço** ■ Dificuldade em entrar em acção ■ Modo de treino pouco convincente

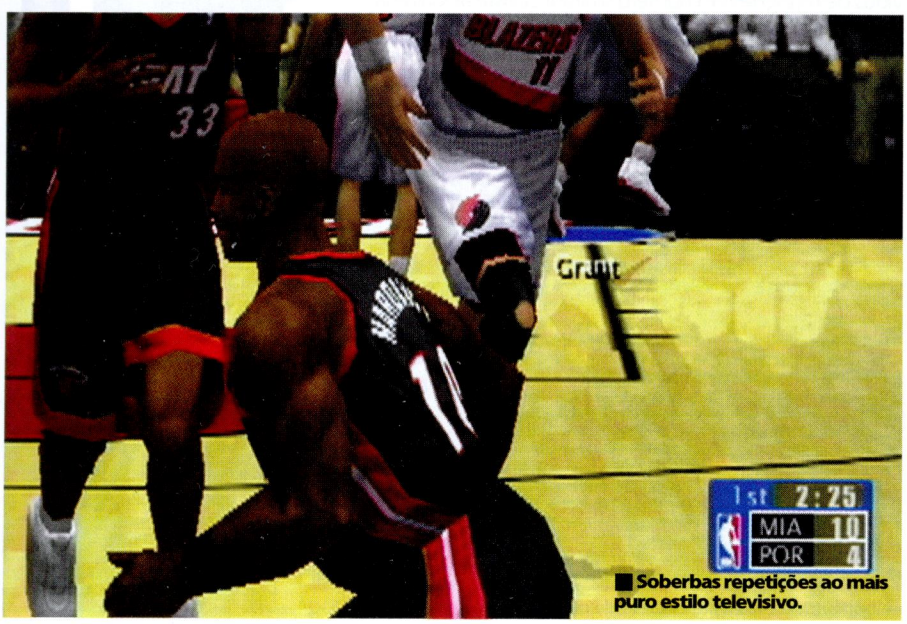
Seja bem vindo ao reino dos afundanços, das faltas de contacto, dos lançamentos de três pontos e dos jogadores mais excêntricos do planeta. O basquetebol tem vindo progressivamente a conquistar o seu merecido lugar no panorama desportivo do nosso país. Mas, e apesar de *NBA 2K* se revelar um excelente título, parece pouco provável que se possa vir a tornar num fenómeno de vendas.

NBA 2K apresenta-nos todas as opções possíveis e imaginárias no mundo do basquetebol virtual. Podemos disputar épocas inteiras, play-offs e jogos de exibição. Podemos ainda criar a nossa própria equipa através da opção de edição de jogadores. Esta revela-se a mais detalhada opção do género jamais vista em qualquer título – aos jogadores podem ser feitas tatuagens, cortes de cabelo "afro" e adicionados óculos de protecção. É ainda possível alterar a altura dos tornozelos... Mas é a estupenda jogabilidade de *NBA 2K* que realmente nos surpreende. Poder-se-á pensar que é difícil conceber um mau jogo de basquetebol, mas a Sega aproveitou de forma suprema a oportunidade para trazer o "verdadeiro" NBA para a Dreamcast. Toda a acção se processa de forma bastante fluida, e é claro, os jogadores possuem movimentos individuais especiais. A IA é também ela excelente sendo muito fácil alterar formações e tácticas através do comando. A forma de jogar das equipas controladas pelo CPU é bastante realista, para o que contribuem os vários erros cometidos pelos jogadores.

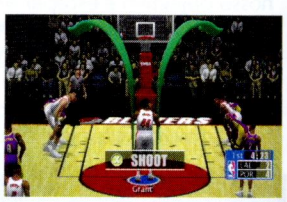
Tal como seria de esperar de um título para a Dreamcast, este simulador é visualmente fantástico. São os pequenos detalhes que fazem a diferença. Detalhes como o reflexo dos jogadores no solo, a animada assistência e as repetições do estilo televisivo dão ao jogo um brilho sem precedentes. A animação dos jogadores é fabulosa, e se usarmos o modo de repetição, é possível observar as suas expressões faciais.

As qualidades sonoras de *NBA 2K* intensificam ainda mais toda a experiência de jogo: ocasionalmente o treinador salta do banco e grita alguns conselhos para os seus jogadores, que conversam entre eles, incitando-se mutuamente. Os comentários são brilhantes e acompanham na perfeição o que se passa em campo, além de serem pouco repetitivos. Como simulador, a *NBA 2K* pouco falta. Apresenta uma apresentação cuidada, grande riqueza de opções e uma jogabilidade insuperável. De facto, *NBA 2K* revela-se uma proposta irrecusável para todos aqueles que sejam fanáticos ou simplesmente apreciadores de basquetebol. ★★★★

A possibilidade de criar o nosso próprio jogador revelou-se uma ideia fantástica e muito divertida.



Soberbas repetições ao mais puro estilo televisivo.



É possível observar o jogo de todos os ângulos possíveis e imaginários.

MITSUBISHI MOTORS

"O MELHOR JOGO DO MUNDO ESTÁ DE VOLTA."

- IN REVISTA OFICIAL PLAYSATION

MAIS DE 600 CARROS, MODOS DE RALLY, ASFALTO E RESISTÊNCIA

PlayStation

As coisas começam a aquecer no centro da cidade de Raccoon City.

Não vale a pena tentar conversar com esta gente – o melhor mesmo é fugir.

Dados

- Editora: **Virgin Interactive**
- Produtora: **Capcom**
- Distribuição: **Ecogames**
- Preço: **AA**
- Jogadores:**1**
- Extras: **Rumble Pak, Pak de Expansão, som surround**

RESIDENT EVIL 2

A NOITE DOS MORTOS-VIVOS.

Player Nintendo 64 Jogo do Mês

Insatisfeito com as suas experiências secretas numa mansão, a maléfica companhia fabricante de armas biológicas, Umbrella, resolveu disseminar o seu zombificante G-virus pela insuspeita população de Raccoon City. Quando entramos em acção os efeitos do vírus estão no seu apogeu e a cidade está em estado de sítio. Os zombies são os grandes responsáveis por esta situação pouco agradável.

Quando o inexperiente polícia Leon Kennedy e Claire Redfield chegam à cidade, muitos dos seus habitantes já incluem nos seus menus diários *sufflé* de carne humana. O heróico duo rapidamente se dirige para o posto de polícia, de forma a conseguirem compreender o que se passa na cidade. O que transpira no meio desta situação caótica é uma história de corrupção, desenvolvimento ilegal de armas biológicas e muita destruição zombie. Um enredo típico dos filmes de segunda categoria, mas de qualquer das formas incrivelmente aditivo.

Resident Evil 2 já está no mercado há algum tempo, e com a apresentação da sua sequela na PlayStation e na Dreamcast, poderá pensar-se que esta versão para a Nintendo chegou um pouco tarde demais. Poderá *Resident Evil* resistir ao passar do tempo?

À nossa escolha temos duas personagens: Claire ou Leon. Esta não é uma escolha trivial, já que depois de completado o jogo com uma das personagens, podemos voltar a jogar, desta vez sob o ponto de vista da outra, resolvendo novos puzzles e conhecendo novos monstros. Além disso, a quantidade de munições e armas depende das decisões que tomarmos enquanto vestimos a pele da primeira personagem.

A jogabilidade está testada e aprovada. A história cinematográfica é pontuada por momentos de destruição zombie e pela existência de variados puzzles. Muitos destes envolvem simplesmente a recolha de objectos e sua colocação nos locais correctos ou a procura de chaves, mas por várias vezes

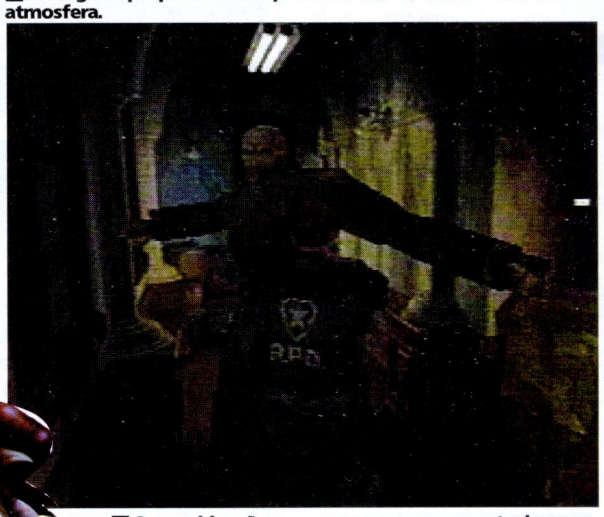
Alguém deveria realmente lancetar esse furúnculo.

O posto de polícia abandonado revela-se um cenário magnífico.

Em certas partes do jogo controlamos esta pequena rapariga.

■ Existem constantes alusões ao primeiro *Resident Evil*, o que se pode revelar uma boa ajuda para quem já o jogou. Todavia, não é essencial.

■ Os ângulos proporcionados pelas câmaras acrescentam tensão à atmosfera.



■ Os zombies são apenas uma pequena parte dos nossos problemas.

UMA HISTÓRIA DE CORRUPÇÃO, DESENVOLVIMENTO ILEGAL DE ARMAS BIOLÓGICAS E ZOMBIES À MODA ANTIGA.

revelam-se puros exercícios de lógica. A falta de munições é uma preocupação constante, o que torna o jogo extremamente desafiante.

O desenvolvimento de *Resident Evil 2* para a N64 revela-se uma façanha digna de registo, e ainda que tal parecesse impossível há alguns anos atrás, idêntica à versão para a PlayStation. Inclui toda as cenas de síntese, toda as falas e ambos os lados da aventura. Não inesperadamente, necessita de um cartucho duas vezes maior que o de *Zelda: Ocarina of Time*. No entanto, inclui igualmente as cenas de carregamento de "abertura de portas" da PlayStation. Talvez para aumentar ainda mais a tensão.

Existem ainda alguns pequenos bónus nesta versão para a N64. Depois de completado o jogo pela primeira vez, os objectos são recolocados em locais aleatórios, de forma a evitar que o interesse se desvaneça. Novas vestimentas estão igualmente escondidas pelo jogo, e existe uma opção de escolha em relação à intensidade da invasão zombie. Aqueles que possuem um Pak de Memória podem optar por jogar em alta resolução.

Como jogo, *Resident Evil 2* não perdeu nenhuma das suas medonhas qualidades nesta transição para a máquina da Nintendo, e é provavelmente o jogo mais aterrador que já alguma vez foi lançado para consola. A ideia de interligar duas aventuras é muito mais do que um simples artifício, acrescentando uma dose incomensurável de emoção e divertimento. Talvez esta versão para a N64 tenha chegado um pouco tarde demais, mas a verdade é que é absolutamente imprescindível para aqueles que nunca penetraram antes no mundo de sobrevivência/horror. ★★★★

Em alternativa...

Doom 64
GT Interactive ★★★
Um clássico de aventura/suspense na primeira pessoa.

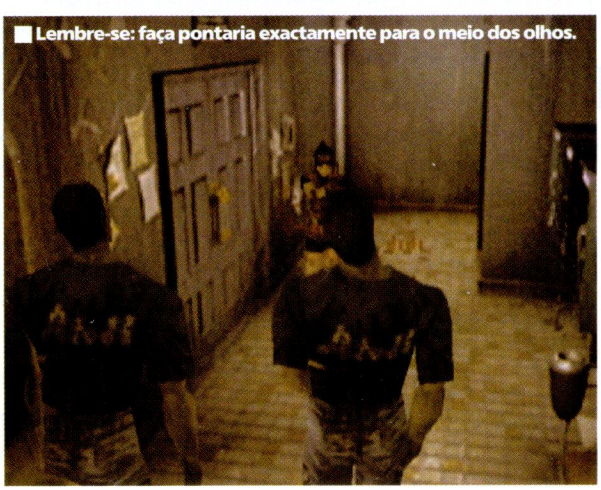
Castlevania 64
Konami ★★★★
Um clássico de plataformas envolto numa atmosfera gótica.

↑Prós & Contras↓

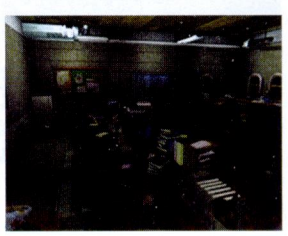
Carnívoros
- Atmosfera tensa
- Idêntica à versão para a PlayStation
- Bónus extra para a versão N64

Vegetarianos
- Os anos começam a pesar

■ A escola acabou: está tudo morto.



■ Lembre-se: faça pontaria exactamente para o meio dos olhos.



■ Tal e qual a redacção da *Player*.

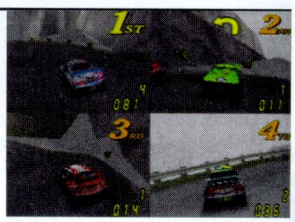
Não há nada tão belo como um carro pintado de verde berrante.

Os *powerslides*, apesar de espectaculares, degradam os preciosos pneus de forma acentuada.

Dados
- Editora: **Kemco**
- Produtora: **Saffire**
- Distribuição: **Concentra**
- Preço: **AA**
- Jogadores: **1-4**
- Extras: **Rumble Pak, Pak de controlo**

TOP GEAR RALLY 2

CARROS RÁPIDOS, BOAS ESTRADAS E NADA DE POLÍCIA.


Acção multijogador rápida e frenética.

Prós &	Contras
Velocidade	**Tolerância zero**
Rápido	Gráficos repetitivos
Suave	Pouco realista
Amigável	

Depois de um impressionante primeiro jogo e da sua decepcionante semi-sequela, não sabíamos muito bem o que esperar desta terceira versão da saga *Top Gear*. A combinação entre pilotagem, gestão de equipas e evolução de pilotos sempre nos pareceu demasiado ambiciosa, mas poderá a companhia responsável pelo imprestável *Knife Edge* ser capaz de acertar na *mouche*?

Felizmente, *Top Gear Rally 2* é provavelmente o melhor trabalho realizado pela Kemco. Este é um daqueles títulos de corrida realmente especiais, que nos proporcionam tanto divertimento durante uma maratona de cinco horas de jogo, como num *sprint* de cinco minutos. A combinação entre a atracção que suscita imediatamente e a extrema profundidade de jogo fazem de *Top Gear Rally 2* o melhor título do género para a N64, uma consola que não tem sido abençoada com grandes simuladores de pilotagem.

Iniciamos o jogo aos comandos de um carro relativamente básico, que ainda assim é suficiente para nos permitir vencer algumas provas e nos sagrarmos campeões da primeira taça em disputa. Mas para descobrirmos de verdade tudo o que o jogo nos tem para oferecer, necessitamos de "tonificar" a mecânica do carro. Podemos ainda juntarmo-nos a outra equipa e esperar que o novo carro seja mais fácil de "mexer" que o anterior. Quer se goste ou não, a verdade é que mais tarde ou mais cedo têm de ser adquiridas novas peças, já que a fiabilidade dos carros não é muito famosa. As lombas e as linhas férreas podem, por exemplo, causar furos e danificar os tirantes da direcção, o que nos pode custar preciosos minutos.

A 160 km/h numa sinuosa e escorregadia estrada de montanha.

É INDISCUTIVELMENTE O MELHOR TÍTULO DO GÉNERO PARA A N64

Os troços de neve são particularmente emocionantes.

O comportamento dos carros está mais afinado para o estilo arcada (*Beetle Adventure Racing*) do que para o estilo simulação presente em *V-Rally*. Contudo, a travagem e as atravessadelas em *powerslide* são habilidades que devemos dominar na perfeição, isto se queremos derrotar os oponentes mais fortes das últimas provas.

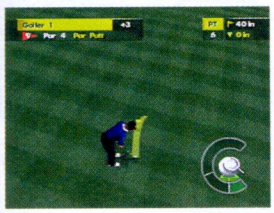
Existem várias provas de rali estilo *Gran Turismo*, envolvendo cones, limites de tempo muito limitados e condições de piso adversas. A sua conclusão não é essencial, mas um bom conhecimento de base poderá eventualmente servir para retirar muitos segundos aos tempos efectuados, e por conseguinte melhorar as nossas hipóteses de progressão na carreira. Os gráficos presentes em *Top Gear Rally 2* são melhores do que os presentes no original, mas inferiores aos permitidos pelo pacote de expansão *Top Gear Overdrive*, o que nos parece um pouco estranho. De qualquer das formas tudo se passa de forma bastante suave, o que não constitui nenhuma surpresa, já que os cenários são relativamente esparsos e certos troços das pistas são muitas vezes repetidos. Contudo, e porque os traçados foram concebidos a partir de sequências de módulos, os programadores incluíram um gerador aleatório de pistas como bónus pela conclusão do jogo. Um excelente modo de quatro jogadores e as inúmeras opções de personalização conferem a *Top Gear Rally 2* um tempo de vida bastante superior ao da maior parte dos jogos deste género.

Apesar de não apresentar novidades de relevo, *Top Gear Rally 2* revela-se extremamente aprazível e suficientemente acessível para os menos experimentados, não deixando de se apresentar como um desafio aliciante para os mais fanáticos. ★★★★

Em alternativa...

V-Rally 99
Infogrames ★★★★
Um jogo de ralis suave, rápido e com um comportamento preciso. Indicado para os mais fanáticos.

Beetle Adventure Racing
EA ★★★★
Um jogo de corridas estilo arcada com traçados enormes, estradas múltiplas e gráficos de alto nível.



■ Não seria a primeira vez que se falhava uma bola destas...

Dados

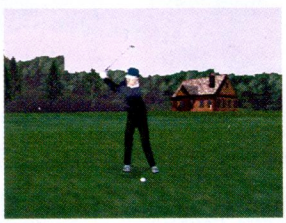
- Editora: **Infogrames**
- Produtora:**Infogrames**
- Distribuição: **Infogrames**
- Preço: **10.990$00 (54,81 euros)**
- Jogadores: **1-4**
- Extras: **Rumble Pak, Pak de Memória**

EPGA GOLF

TACADA CERTEIRA.

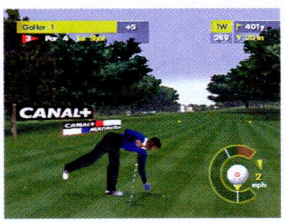
É óbvio que qualquer jogador profissional de golfe minimamente respeitável não treina através de uma versão digitalizada do jogo. O mais provável é que esteja lá, no meio do verde, treinando os *swings*. Mas para os hackers do planeta existe *EPGA Golf*. E ainda bem.

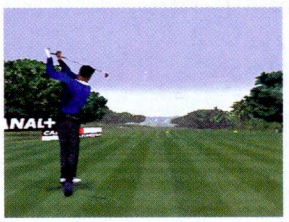
Não é difícil perdoar *EPGA Golf* por apresentar gráficos algo enevoados, já que os seus percursos são exuberantes e bastante bem concebidos. De facto, em termos visuais não se pode pedir muito mais a um título para a N64. Até mesmo os jogadores estão bastante apresentáveis – o que é raro – e a animação revela-se perfeita.



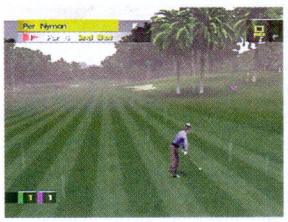
■ Os amadores podem guiar-se pela linha amarela.

■ Percursos exuberantes e bastante realistas.





■ Repare nos movimentos perfeitos executados por quem sabe.



Mas o melhor de *EPGA Golf* é a sua jogabilidade. Trata-se sem dúvida de uma das melhores realizações de sempre no que toca a simuladores. Isto é devido em grande parte à forma como se comporta a bola, reagindo de uma maneira realista às várias superfícies de jogo. Em termos de opções, pouco ou nada falta a *EPGA Golf*. Os vários modos de jogo incluem *strokeplay*, *skins*, *fourball* e por aí fora. Para aqueles que realmente desejam fazer do golfe a sua profissão existe ainda um modo de carreira (Carrer mode), onde podemos levar a nossa personagem para o Tour da Europa e enfrentar os grandes nomes do golfe mundial. Todos os aspectos referentes ao nosso jogador podem ser personalizados. Existe ainda um novo método de controlo do stick analógico que nos permite simular o swing do nosso "herói". Esplêndido. Quase não é necessário afirmar que *EPGA Golf* é especialmente indicado para aqueles que conhecem as técnicas e a realidade do golfe, o que não significa que os menos experimentados não possam desfrutar dos seus prazeres. No que toca à oferta disponível para a N64, existem duas opções: quem deseja um divertido jogo de golfe tem em *Mario Golf* uma excelente opção; aqueles que preferem uma simulação mais realista devem adquirir sem falta *EPGA Golf*, de longe o melhor título do género para consolas. ★★★★

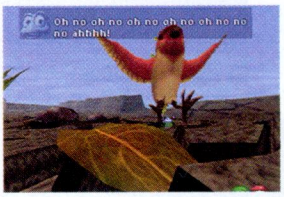
↑Prós & Contras↓

Abaixo do par	Acima do par
■ Toneladas de opções ■ Percursos excelentes ■ Movimento físico da bola	■ Gráficos enevoados

Em alternativa...

Mario Golf
Nintendo ★★★★
Bastante divertido, este simulador de golfe do nosso amigo Mario.

Virtual Pool
Interplay ★★★★
Os movimentos físicos da bola são irrepreensíveis, o que faz desta uma das melhores propostas do género.



■ (Em Cima) um movimento em falso e somos comida de pássaro.

A BUG'S LIFE

- Editora: **Activision**
- Produtora: **Traveller's Tales**
- Distribuição: **Ecogames**
- Preço: **10.990$00 (54,8 euros)**
- Jogadores: **1-4**
- Extras: **Rumble Pak, Pak de Memória**

■ Por fim, *A Bug's Life* prepara-se para chegar à N64. Imaginativo e bem concebido, este revolucionário jogo de plataformas vai certamente eclipsar *Mario*, *Donkey Kong* e amigos. Ou talvez não.

Não, a Traveller's Tales foi incapaz de adicionar qualquer pitada de originalidade a esta licença. Na tradição de licenças cinematográficas, em especial aquelas dirigidas aos mais novos, *A Bug's Life* revela-se um jogo de aventura de plataformas pouco inspirado e "colado" em demasia ao enredo do filme.

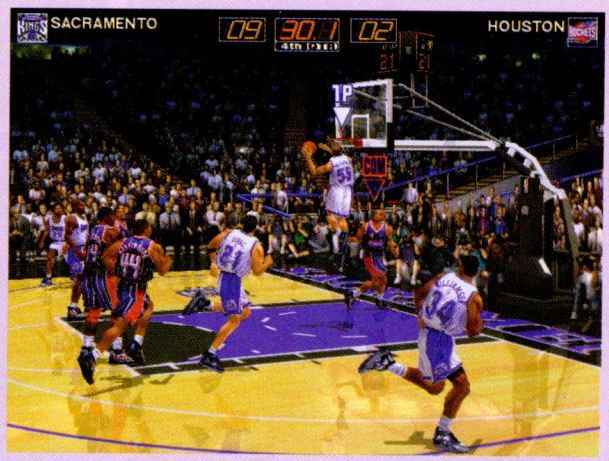
Os malvados gafanhotos, chefiados por um tal de Hopper, invadiram o mundo das indefesas formigas, exigindo comida para o Inverno. Quando as formigas se mostram incapazes de fornecer a tão desejada comida, os gafanhotos estabelecem um prazo de um mês para que estas resolvam a situação. Sabendo que esta é uma tarefa impossível, as formigas resolvem lutar. É então que a corajosa formiga Flick viaja para o mundo exterior a fim de encontrar ajuda.

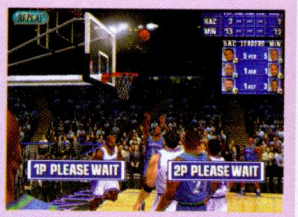
Flick comporta-se como a maior parte das personagens heróicas dos jogos de plataformas 3D – ele pula, corre, rebola, colhe objectos e dispara armas, que neste caso são pequenas bagas. O mundo em que tudo isto tem lugar não é muito melhor. Apesar de não ser visualmente espantoso, está repleto de vida. Os inimigos aparecem de todos os lados, e existe a possibilidade de cultivarmos sementes. Quando deslocamos estas sementes, acedemos a novas áreas de jogo. Obviamente existem os usuais itens que devemos colectar e que nos fornecem vidas extra.

A jogabilidade revela-se banal, e apesar dos níveis apresentarem alguma variedade, *A Bug's Life* não consegue disfarçar o facto de ser um jogo de plataformas muito simples.

Destinado sobretudo às crianças, pode tornar-se aborrecido, especialmente para quem já jogou Mario 64. ★★

Arcada





(Em Cima) Os gráficos estão ao mais alto nível do que se pode encontrar em jogos de arcada.

(Esquerda) Aqui está um daqueles afundanços que nos fazem sonhar dia e noite.

VIRTUA NBA

A MAGIA DA NBA NUMA ARCADA PRÓXIMA DE SI.

Dados
- Editora: **Sega**
- Produtora: **Soft 2**
- Jogadores: **1-2 (até um máximo de 4 em máquinas interligadas)**

Alguma vez ouviu a expressão "mantenha a cabeça nas nuvens e os pés no chão"? De facto é um conselho a não desprezar... especialmente para os jogadores de basquetebol. É que para estes, esta expressão nada tem de filosófico. Trata-se de uma verdade incontestável.

O basquetebol é provavelmente o segundo desporto mais popular do mundo, depois obviamente do futebol. E enquanto a Sega se dedicou a desenvolver o melhor simulador de futebol existente nas arcadas, *Virtua Striker*, os seus esforços na concepção de simuladores de outros desportos não têm sido muito bem sucedidos, para não dizer desastrados.

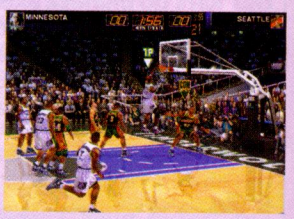
O mês passado foi a vez de *Virtua Tennis*. Apesar deste se ter revelado um belo jogo, a verdade é que o ténis não é propriamente um jogo de "adrenalina". O basquetebol, pelo contrário, é um desporto que conta com milhares de admiradores por todo o mundo, e com a licença oficial da NBA, a Sega espera marcar mais pontos no mercado dos jogos de arcada. De forma surpreendente, o jogo apresenta uma qualidade impensável. Todas as equipas da NBA estão representadas, e os gráficos são excelentes, para não dizer inultrapassáveis. Tal como em *Virtua Tennis*, os jogadores estão magnificamente desenhados, a animação é soberba e o nível de detalhe é impressionante. Nos controlos, *NBA* revela-se deveras simples, e apenas temos de nos preocupar com dois botões... um para lançar/bloquear, o outro para passar/desarmar.

O maior ponto de interrogação na concepção de simuladores de desportos reside na jogabilidade. O que se deve fazer? Aproximar o jogo o mais possível da realidade? ou torná-lo mais acessível para o grande público? A Soft 2 parece ter optado pela primeira opção, e se bem que não exista qualquer problema de jogabilidade, os menos familiarizados com o desporto em si podem sentir algumas dificuldades iniciais. Qualquer pessoa conhece as técnicas de marcação nos simuladores de futebol. No basquetebol, pelo contrário, estas técnicas são radicalmente diferentes e requerem outros conhecimentos de causa.

A comparação com *NBA Jam* da Midway é inevitável. Em *NBA Jam* cada jogador controlava apenas duas personagens... um "sacrifício" destinado a assegurar uma jogabilidade fabulosa. A Sega, por sua vez, optou por não sacrificar o realismo, permitindo o controlo de todos os cinco jogadores. Mas será que esta opção beneficia a experiência de jogo? O futuro o dirá... ★★★★

↑Prós & Contras↓

Ataque	Bloqueio
■ Realismo de nível superior ■ Provavelmente os melhores gráficos do mundo ■ Todos as equipas e jogadores da NBA estão representados	■ Jogabilidade lenta comparada a *NBA Jam* ■ Interesse relativamente baixo do Basquetebol em Portugal ■ Faltam os Harlem Globetrotters



Game Boy

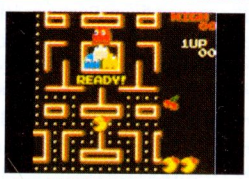
Grandes propostas para uma pequena consola.

HALLOWEEN RACER
- Editora: **Microids**
- Produtora: **Visual impact**
- Distribuição: **PlayGames**
- Preço: **8.900$00 (44,4 euros)**
- Jogadores: **1**

Rezam as crónicas que no dia das Bruxas toda a espécie de criaturas das trevas competem entre si numa corrida de velocidade e perícia. Ao longo de percursos vários, o jogador avança por entre os cenários evitando teias de aranha, caracóis e turbilhões. Dois modos de jogo (teste e campeonato, o qual apresenta três níveis de dificuldade), não se revelam suficientes para competir com *SW: Episode One Racer*, mas este não deixa por isso de ser um título divertido. ★★★

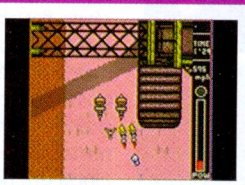
KLAX
- Editora: **Midway**
- Produtora: **Atari**
- Distribuição: **Concentra**
- Preço: **7.900$00 (39,4 euros))**
- Jogadores: **1**

A reedição de mais um clássico de arcadas de há alguns anos atrás. *Klax* é essencialmente uma espécie de *Tetris* em moldes diferentes. A partir de uma passadeira rolante de onde caem blocos, há que empilhá-los conforme a cor e formar combinações. Os níveis vão-se gradualmente complicando, sendo os últimos quase impossíveis de terminar. Um modo de dois jogadores e opções mais variadas poderem dar um toque de actualidade a este clássico. Assim ... ★★★



PAC-MAN/MS PAC-MAN
- Formato: **Game Boy, Game Boy Color**
- Editora: **Acclaim**
- Produtora: **Namco**
- Distribuição: **Ecogames**
- Preço: **AA**
- Jogadores: **1-2 (com cabo)**

O comilão amarelo da Namco chegou finalmente ao GB, acompanhado pela esplendorosa *Ms-Pac-Man*. Estes dois lançamentos são a realização dos sonhos dos fãs dos clássicos do anos 80. Em cada cartucho vem ainda incluído um jogo de bónus. *Pc-Man* indui um *puzzler* estilo *Tetris*, intitulado *Pac-Panic*, enquanto *Ms Pac-Man* é acompanhado pelo jogo de arcada *Super Pac-Man*. ★★★

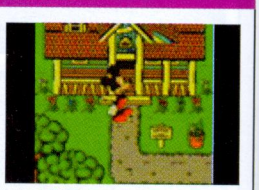


STAR WARS: EPISODE ONE RACER
- Formato: **Game Boy Color**
- Editora: **LucasArts**
- Produtora: **LucasArts**
- Distribuição: **Concentra**
- Preço: **7.900$00 (39,4 euros)**
- Jogadores: **1-2 (com cabo)**

A LucasArts deveria ser galardoada pela realização desta excelente conversão do seu confuso título de corridas. Existem mais de vinte personagens diferentes há nossa disposição, espalhadas por cinco planetas do universo *Star Wars*. Rápido, emocionante e viciante, *Episode One Racer* apresenta gráficos de qualidade superior. ★★★★

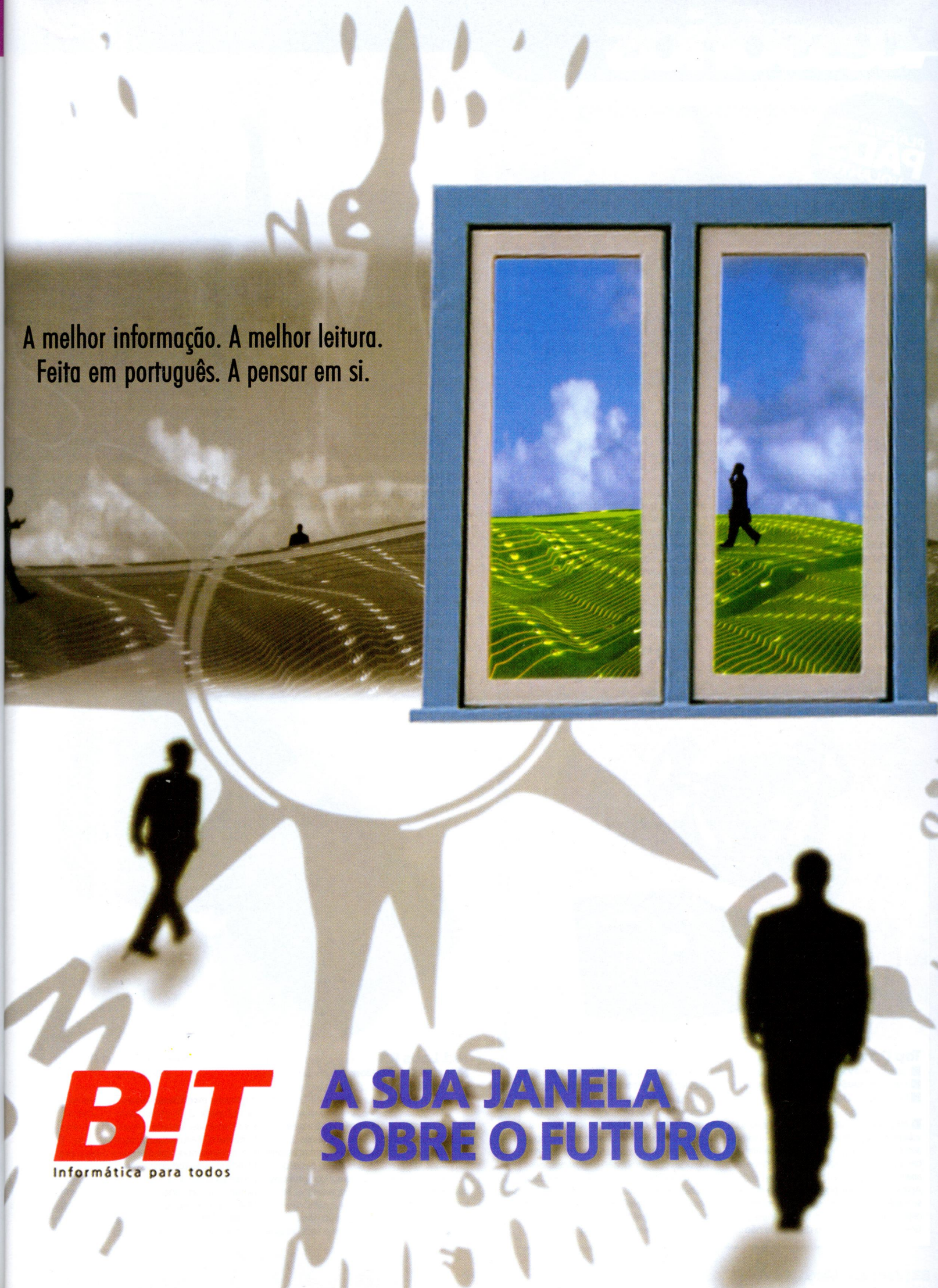
DRAGON WARRIOR MONSTERS
- Formato: **Game Boy**
- Editora: **Eidos**
- Produtora: **Enix**
- Distribuição: **Ecogames**
- Preço: **6.990$00 (34,9 euros)**
- Jogadores: **1-2 (com cabo)**

As clonagens de *Pokémon* estão a chegar. *Dragon Warrior Monsters* está mais dentro do género de RPG do que o está do género *Pokémon*, mas apresenta grandes semelhanças nos restantes aspectos. Capturar monstros, combater e criar descendentes. Existem monstros de ambos os sexos, o que significa que podemos aprisioná-los, de forma a gerarem descendência. Um bom jogo, mas inferior a *Pokémon*. ★★★★



MICKEY'S RACING ADVENTURE
- Formato: **Game Boy Color**
- Editora: **Disney Interactive**
- Produtora: **Rare**
- Distribuição: **Concentra**
- Preço: **7.900$00 (39,4 euros)**
- Jogadores: **1**

A colaboração da Rare com a Disney produziu um excelente jogo que combina elementos RPG com uma pitada de *Mario Kart*. As personagens de MRA são coloridas e das mais animadas existentes para o GB. O objectivo é recolher dinheiro de forma a melhorar as performances dos bólides. Atenção ao malvado Pete e aos seus companheiros. ★★★★


A melhor informação. A melhor leitura.
Feita em português. A pensar em si.
B!T
Informática para todos
A SUA JANELA
SOBRE O FUTURO

Acessórios

PLAYSTATION PADS E VOLANTES

Dual Force Controller

- Sistema: **PlayStation**
- Preço: **AA**
- Distribuição: **Ecogames**

As pads coloridas e transparentes são itens essenciais para jogadores que exijam as últimas novidades no campo da estética. Este controlo púrpura, cheio de estilo, é uma cortesia da empresa americana Mad Catz. É constituído por um material muito sólido e inclui peças de borracha na parte de trás para garantir uma maior firmeza. Todos os botões funcionam na perfeição, excepto os *sticks* analógicos que são de um nível de qualidade inferior ao do comando oficial da PlayStation. No entanto, o sistema analógico funciona às mil maravilhas, especialmente em *Gran Turismo 2*. O sistema Dual Shock está também presente neste comando, vibrando como o nosso estômago antes da ceia de Natal. A pior característica é a posição do "Mode", está exactamente na mesmo local do "Start" do controlo oficial. Esperemos que não demore muito a sua comercialização em Portugal. ★★★★

3D Rumble-Controller

- Sistema: **PlayStation**
- Preço: **AA**
- Distribuição: **AA**

A Vivanco é uma companhia Alemã conceituada na áreas dos acessórios, mais direccionada para a produção de componentes *Hi-fi* e amplificadores. Como tal, não é de esperar grandes novidades no campo de componentes para a nossa querida consola. Mas apesar de tudo, este controlo merece alguma da nossa atenção. Com um desenho discreto, mas atraente, é praticamente idêntico ao oficial. Bem construído e suficientemente resistente para aguentar o maltrato de jogadores mais fanáticos. O *stick* analógico torna-se um pouco instável quando levado ao limite. Apesar de tudo funciona bem e parece digno de confiança. Outros aspectos a ter em conta são: o aparecimento do 'turbo-fire' – sendo uma excelente fonte de ajuda – e a opção de efeito rumble – que provavelmente irá desfazer os dedos delgados de jogadores mais novatos. Esta aposta revela-se um bom esforço dos nossos companheiros Europeus mas, nos países onde já é comercializado, o seu preço (cerca de 5.000$00) revelou-se algo elevado de mais. ★★★

Top Drive Stringer

- Sistema: **PlayStation**
- Preço: **11.990$00**
- Distribuição: **Cigest**

Não, não se trata do nosso primeiro volante para a PlayStation, é na realidade um acessório próprio para adultos. O amarelo berrante veste um volante de qualidade bem abaixo das expectativas.
Apresenta demasiado plástico e dá-nos a sensação de pouca longevidade, em especial depois de umas voltas mais excitantes em *Gran Turismo 2*. O efeito de choque não consegue alcançar os níveis que seriam de esperar, já os pedais, também eles não conseguem proporcionar a sensibilidade desejável.
Resumindo e concluindo, o volante em si comporta-se muito mal e os pedais mostram-se demasiado sensíveis – ou oito ou oitenta. Mas como se isto já não bastasse, ao ser demasiado pequeno não nos proporciona a melhor posição de condução possível. Mas se por um lado a qualidade não é das melhores, por outro há que tem em conta o factor preço, que é realmente baixo. ★★

Act Labs RS

- Sistema: **PlayStation**
- Preço: **AA**
- Distribuição: **AA**

O RS possui um volante forrado a pele castanha ao estilo dos carros dos anos sessenta e cedo se repara que é um acessório ganhador. O seu modo de fixação é muito inteligente e engenhoso, possui uns grampos que seguram firmemente a qualquer superfície. Fantástico!
O volante em si é um pouco duro, mas demonstra um excelente grau de sensibilidade e funciona excepcionalmente em jogos como *Gran Turismo 2*. Os pedais estão colocados sobre uma base pesada e revestida por uma borracha não escorregadia, situada exactamente onde colocamos os nossos pés. Outra inovação brilhante é a possibilidade de poder ser utilizado em qualquer tipo de plataforma, tornando-o compatível com o PC, N64 ou outra unidade que apareça num futuro próximo. Por favor, coloquem-no depressa à venda! ★★★★

PX2500 Double Shock

- Sistema: **PlayStation**
- Preço: **3.990$00**
- Distribuição: **Logic 3**

Este controlo é fabricado num material agradável ao tacto, mas deixa-nos um pouco desconfiados quanto à sua resistência. Está também disponível em quatro cores, azul, vermelho, amarelo e cinza.
Na prática o controlo comporta-se magnificamente bem, os botões além de serem muito semelhantes aos do oficial da Sony, estão ainda colocados exactamente no mesmo sítio. A única diferença existente resume-se ao facto dos botões R2 e L2 serem parecidos com uns gatilhos – que por acaso dão muito jeito. Os sticks analógicos ao primeiro olhar são iguais ao do oficial, mas depois de testados mostram-se demasiados sensíveis. O efeito de vibração é de grande qualidade. Possui ainda a compatibilidade com jogos da Namco e mais dois botões adicionais (Turbo e o Slow) que nos podem vir a ser muito úteis. Um dos poucos defeitos é o de possuir um fio demasiado curto, facto altamente compensado pelo baixo preço. ★★★★

MC2 Racing Wheel

- Sistema: **PlayStation**
- Preço: **AA**
- Distribuição: **Ecogames**

Este mês houve uma grande competição entre acessórios na qual a Mad Catz conseguiu manter uma posição bem firme. O MC2 é um excelente e fabuloso volante onde nada foi deixado ao acaso.
Este possui duas grandes qualidades que o põem no top dos melhores volantes deste mês. A primeira é o modo de condução, adapta-se bem a qualquer situação – até mesmo quando se possui uma secretária minúscula, onde o sítio para os pés quase não existe. A segunda é a existência de luzes no volante que acendem quando há a necessidade de engatar uma mudança acima, derivado ao excesso de rotações. Dá um ar de volante de Fórmula 1.
O aspecto é um tanto grotesco mas, quando testado, trabalha com uma elevada sensibilidade e segurança. Quando a função de vibração é ligada, a diversão começa automaticamente e é sempre a acelerar. Verdadeiramente espectacular. ★★★★

N64 PADS

6T4 Pad

- Sistema: **N64**
- Preço: **6.900$00**
- Distribuição: **Cigest**

Não é propriamente um controlo barato, mas o que é facto é que também apresenta um conjunto de características notáveis. Toda a sua superfície é revestida a borracha, o que dá à partida um toque suave e uma aderência eficaz das mãos. É também possível definir as teclas de funcionamento automático bem como utilizar a tecla "Slow" em determinados jogos. Para além disso possui um cartucho de memória de 256K para encaixar no próprio comando.
Pela negativa temos de referir a sua forma distinta do comando oficial, não permitindo uma experiência muito agradável principalmente quando se joga com o disco de controlo digital. Ao rodar sobre o próprio eixo, o stick analógico é também ele propício a provocar "deslizes de dedos", deficiência que se nota principalmente em jogos onde os movimentos têm se ser executados de forma célere.
Mas o que é facto é que, depois de habituados à sua forma e funcionamento, este controlo começa a mostrar todos os seus atributos. ★★★

3D Analogue/Digital Controller

- Sistema: **N64**
- Preço: **AA**
- Distribuição: **AA**

Aonde é distribuído, este comando é certamente uma das maiores pechinchas existentes para a N64. Por cerca de 3.000$00, este controlo revela-se bastante económico, mas o que é certo é que a qualidade também sofre por isso. Os botões estão colocados de forma estranha – especialmente o stick direccional. Como o comando da Logic 3, a forma não é igual ao do comando oficial. Daqui advém que um jogo de *Donkey Kong 64* pode-se tornar numa experiência desoladora e cansativa. Talvez a melhor, e única, qualidade que este comando possui é o modo rumble, que nos proporciona uma jogabilidade razoável.
O comando analógico está mal colocado, oferecendo uma horrível posição de jogo.
O melhor é fazer um grande favor ao Mario e seus amigos, gastar mais um pouco e comprar um comando oficial – é sempre um bom investimento, dado que poderá jogar com ele na tão esperada Dolphin. ★★★

CD-ROM do mês

EXCESSO DE VELOCIDADE

Código da Estrada

- Editora: **Porto Editora**
- Tel: **22 608 83 00**
- Preço: **5.500$00 (23.43 euros)**

Carta e livrete, por favor! – Então Sr. guarda, fiquei de escrever, foi? O exame de código foi, e será sempre, um bicho de sete cabeças para quem se candidata a exame. Uns queixam-se do ensino nas escolas, outros das perguntas mal formuladas – estilo rasteira – e há até quem reclame dos livros do código. Código da Estrada começa com uma pequena introdução interactiva de uma jovem polícia. Com ela aprendemos tudo o que precisamos de saber – que é muito pouco, já que a interface é muito simples e o próprio tema pouco complexo. O conteúdo deste CD-ROM está constituído por duas vertentes, a teórica e a prática. Na vertente teórica é-nos proposta a consulta integral de um livro do Código da Estrada, onde temos como extra principal a visualização de vídeos relativos às diferentes matérias em estudos. Aprendida a teoria passamos, então, à aplicação dos conhecimentos adquiridos. O lado prático de Código da Estrada divide-se em duas secções, os exercícios e os exames. No exercícios podemos seleccionar qual o tema que pretendemos avaliar (como por exemplo a prioridade) assim como o nível de dificuldade – que são três. Assim que nos sentirmos preparados para enfrentar a fase final da aprendizagem do código, sujeitamo-nos a exame. Estes é praticamente idêntico ao que nos é proposto na "sala dos nervos" nas instalações da DGV. De referir ainda a opção de realização de exercícios e exame com apoio de áudio. Tendo em conta o conceito envolvido, apenas nos é permitido criticar o português aplicado neste software, e a forma em como é aplicado – que nem sempre contribui para a melhor aprendizagem possível. ★★★★

VOLTA AO MUNDO

Atlas do Mundo

- Editora: **Porto Editora**
- Tel: **22 608 83 00**
- Preço: **8.910$00 (44,44 euros)**

Há uns bons anos atrás a "volta ao mundo em oitenta dias" não passava de mais um sonho nas almas dos mais destemidos, no entanto, e com o passar dos anos, essa marca foi completamente posta de parte. Hoje em dia conhecer o mundo pode resumir-se apenas a uma questão de horas, ou de minutos no caso do Atlas do Mundo. E foi este mesmo o objectivo da Porto Editora.
Neste CD-ROM podemos encontrar, para além de uma representação geográfica do mundo, um raio variado de informação relacionada com os diferentes países. Perante um globo em 3D, ou em 2D, se assim preferirmos, navegamos pelo mundo com o simples clicar de botões. As informações que nos são apresentadas sobre um determinado país abrangem um grande número de áreas – deste a política, passando pela educação e terminando na saúde. Mas se por uma lado o conteúdo deste CD-ROM pode ser algo limitado, tendo em conta o conceito Atlas Mundial, por outro, pormenores como vídeos e actualização via Internet dão-nos a sensação de actualização e interactividade. ★★★★

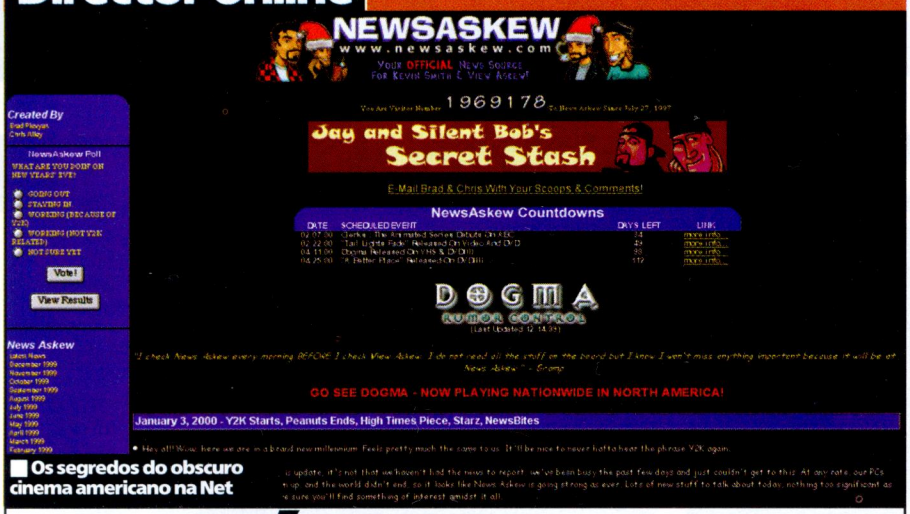
DEZ VEZES DEZ

10 Jogos Educativos de Arrepiar

- Editora: **eme**
- Tel: **21 387 70 07**
- Preço: **6.900$00 (34,42 euros)**

Sendo mais um elemento da colecção infantil da emme, 100 Jogos Educativos de Arrepiar dedica-se também à pedagogia infantil, onde o limite de idade mínima é de 3 anos. Ao todo, e tal como podemos concluir segundo o seu próprio título, estão presentes exactamente 100 jogos educativos, que por sua vez se dividem por dez secções – que vão desde descobrir as diferenças, passando pela combinação de sons e acabando na montagem de desenhos tipo puzzles. Em cada uma das dez secções encontramos outros tantos desafios, nos quais os níveis de dificuldade aumentam à medida que resolvemos os vários problemas. E porque se trata de um título dedicado a crianças muito novas, a interface teria de ser muito simples e directa, o que acontece de facto. Para acedermos aos diferentes desafios, basta-nos clicar numa janela ou numa porta do castelo – mais simples que isto é impossível. No entanto, o mesmo não se devia poder dizer em relação ao seu aspecto gráfico/sonoro. ★★★

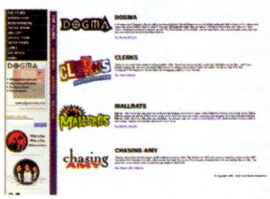
Director online



■ **Os segredos do obscuro cinema americano na Net**

A SÉTIMA ARTE EM SUA CASA

Uma volta pelos bastidores do cinema americano.



■ **O protesto dos católicos americanos.**

Os americanos são decididamente um povo diferente. Não obstante possuírem enormes espaços abertos, a facilidade de acesso às armas de fogo ou toda a cultura "slot machine", por alguma razão as suas capacidades intelectuais não são muito famosas. Veja-se o exemplo de *Dogma*, o último filme de Kevin Smith, argumentista/director do fabuloso *Clerks* e de *Chasing Amy*.

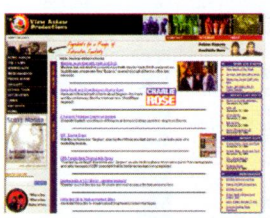
Destinado a ser rapidamente esquecido pelo *mainstream* da indústria cinematográfica, *Dogma* conseguiu angariar muita e preciosa publicidade depois dos ferozes ataques dos católicos às representações dos "libertinos" Matt Damon, Ben Affleck e da deusa feminina Alanis Morissette.

Para compreender melhor o que se passa na cabeça desta multidão indignada, basta aceder ao site oficial da companhia de produções de Kevin Smith, http://www.viewaskew.com. A maioria das cartas foi enviada para a produtora Miramax e para a sua companhia-irmã Disney. Numa delas pode ler-se: "Os antigos santos do Velho Testamento devem lamentar todo o mal que fazeis... PS: Amaldiçoaram os vossos espíritos e a vossa profissão." Apesar de este ser um pequeno exemplo deste site gigantesco, é certamente o mais engraçado. Para mais algumas gargalhadas, veja e ouça as imagens e sons das películas.

Se preferir o tipo de comédia de *Clerks*, existem toneladas de pequenas sequências de sons e imagens, algumas das quais bastante picantes e cortadas da versão final do filme.

Poderá testemunhar ainda alguns fins diferentes, onde Dante, a insólita personagem do filme, é baleado numa escaramuça.

Se é um viciado em cinema, tem aqui um excelente site para poder pesquisar um pouco mais o que se passa nos bastidores do grandioso mundo da sétima arte.



■ **Pequenas piadas do cinema.**

A caixa de busca

À volta do mundo

Thrasher | Search

■ **O que é que acontece quando se vai à Net e se procura pelo último título de *skateboard* da Rockstar Games?**

■ **Hairy, um mecânico de motas Moto Guzzi.**

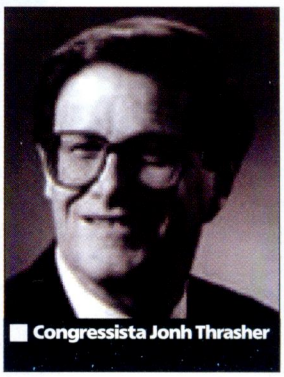
E, P & Fs homepage
http://www.epfgruzzi.com/thrasher.html
■ Este site é de um mecânico de motas dos anos 70. Ele pega em motas completamente destruídas ou já em estado deplorável e transforma-as em autênticas obras-primas. Agora só falta comprar uma mota.

Thrasher 4x4
http://www.thrasher4x4.com
■ Muita acção no mundo dos carros das rodas gigantes. Este site tem a cortesia de Patrick Summa, vencedor do evento realizado em Toronto, o US Hot Rod, em 1992. Agora está de novo nas luzes da ribalta ao voltar à competição.

Sally Thrasher: Gay Snowboarders
http://www.sallythrasher.org
■ Este site possui uma colecção de fotografias da viagem da Sally Thrasher a St Moritz em 1998. Boas imagens para as minorias homossexuais.

Congressista John Thrasher
http://www.leg.state.fl.us/house/members/h19.html
■ Não, não é nenhum *skater*. John Thrasher é um republicano que não está minimamente ligado ao mundo do skate. Políticos.

Thrasher Qawwal
http://www.thrasher-quawwal.com
■ Um cantor muito popular que reedita músicas da antiga Pérsia. Uma mistura de estilos dão origem a um novo som. É melhor ver para querer.

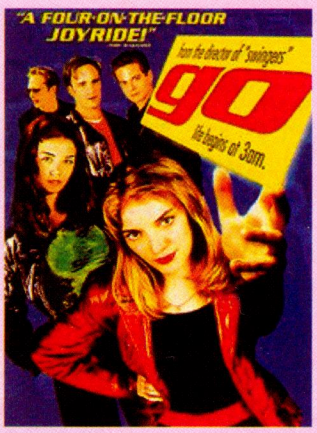


■ **Congressista Jonh Thrasher**

Rockstar Games
http://www.rockstargames.com
■ Este é o site da Rockstar Games. A página do *Thrasher: Skate and Destroy* é pouco interessante, mas existe uma opção de termómetro para descobrir quem está *in* e quem está *out*. Phil Collins, Lionel Richie e Mick Jagger participam nesta consulta.

DVD

As novas grandes publicações



GO!
■ **Columbia Tristar**
■ Uma abordagem do realizador de *Swingers*, Doug Liman, que se centra numa noite de aventuras vivida por três raparigas da Califórnia.

Infelizmente, GO! não tem a qualidade do anterior filme do realizador. GO! mistura o frenético e o hilariante com sexo, drogas, clubes nocturnos onde tudo é obscuro e perigoso. No que se refere ao estilo, este revela-se muito semelhante ao de *Pulp Fiction* – todavia marcado por uma atmosfera menos violenta.

Se GO! não lhe provocar um sentimento arrepiante, do género de agarrar na trouxa e partir para a noite lisboeta, se não o aliciar à divertir-se em grande estilo, então é porque está a precisar de uma grande dose de café.

■ **Extras:** 14 cenas cortadas, entrevistas com o elenco e com o realizador, vídeos de Len e No Doubt.

Guia Player

Selecção Player dos vinte melhores jogos PlayStation

Jogue o melhor dos melhores dos melhores. A colecção da *Player* para a caixinha cinzenta da Sony.

1 Metal Gear Solid

■ Aventura ■ Konami

Infiltre-se pelas sombrias instalações do inimigo. *Metal Gear Solid* é brilhante. Há que andar sempre escondido e evitar os detectores de movimento, ao invés de disparar contra tudo o que mexe. Apesar de o final estar a muitas horas de jogo, adorará todos os minutos gastos a jogá-lo. ★★★★★

2 Quake 2

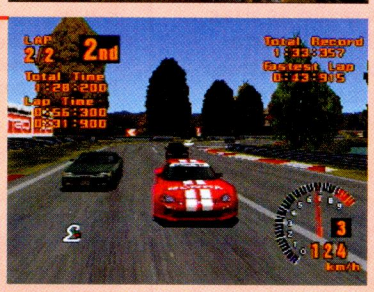
Acção ■ Activision

Um jogo na primeira pessoa magnificamente violento. Uma exímia conversão feita pela PlayStation deste clássico de renome. Tudo foi feito para não deixar nada ao acaso. O modo de um jogador é extremamente envolvente e assombrosamente assustador, como se já não bastasse, também o modo multijogador consegue atingir níveis altíssimos. Um jogo de sonho passado nas profundezas do Inferno. ★★★★★

3 Gran Turismo

■ Corridas ■ SCEE

Provavelmente o melhor jogo de corridas do mundo. Tire uma medida de excelentes gráficos, outra de jogabilidade excepcional, uma pitada de perfeição, outra de uma grande variedade de níveis e terá a receita para este excelente jogo. Francamente realista, de tal forma que não se volta a olhar para outro jogo sem se usar este como termo de comparação – é a oportunidade de guiar o automóvel dos seus sonhos sem pedir a ninguém. ★★★★★



4 Tekken 3

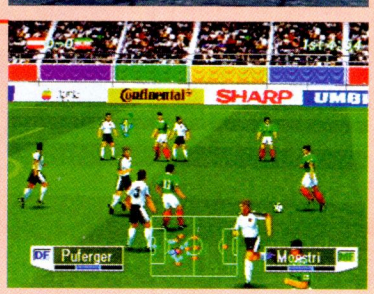
■ Luta ■ Namco

Para os adeptos da pancadaria. Grandes melhoramentos foram feitos nesta nova sequela de *Tekken* – os gráficos rondam quase a perfeição e os novos movimentos introduzidos são tão espectaculares para um novato como para um veterano. Contém uma grande variedade de minijogos, bónus e personagens extras, tudo isto acrescido de um assustador nível de dificuldade. É como ter o Mario dos jogos de luta, mas, claro, sem as coisas bonitas. ★★★★★

5 ISS Pro '98

■ Desporto ■ Konami

Um excepcional jogo de futebol. Certamente o melhor jogo de simulação de futebol da PlayStation e talvez de todos os sistemas. Com uma jogabilidade muito suave, a captura de imagens é perfeita, as equipas reais e um controlo de tal forma espectacular que, a partir do momento em que começamos a jogar, iremos perder muito tempo e alguns amigos – é o que acontece quando se brinca com jogos desta qualidade. ★★★★★



6 Tomb Raider

■ Aventura ■ Eidos

Muitas horas de entretenimento. É costume dizer-se que o original é sempre o melhor. E neste caso é ainda melhor por se encontrar na linha Platinum. A primeira sequela não trouxe nada de novo e a segunda foi o que se viu – tal facto faz com que *Tomb Raider* seja ainda o melhor. ★★★★★

7 Resident Evil 2

■ Aventura ■ Capcom

A sequela de um festim banhado de sangue. A possibilidade de controlar duas personagens é apenas um chamariz e os *puzzles* são semelhantes à primeira versão, mas *Resident Evil 2* é muito melhor do que o original em todos os outros aspectos. Este jogo irá causar arrepios – uma aventura de pôr os cabelos em pé. ★★★★★

8 Driver

■ Corridas ■ GT Interactive

Um esplêndido simulador de automóveis dos anos 70. Acelere através de cidades americanas reais, cumprindo objectivos e causando grandes dores de cabeça aos peões. As missões não variam muito, mas em termos de condução, *Driver* é imbatível. Acção e movimento que chega e sobra para os nossos desejos. ★★★★★

9 Wipeout 3

■ Corridas ■ Psygnosis

O futuro das corridas. Como se o ano de 2097 não fosse já num futuro suficientemente distante, os rapazes da Psygnosis situaram este jogo no ano de 2116. Todos os elementos foram aperfeiçoados e, melhor do que tentarem reinventar a roda, a inspiração resultou aqui num claro rejuvenescimento da série. ★★★★★

10 Final Fantasy VIII

■ RPG ■ SCEE

A última e melhorada versão do clássico da Squeare Soft. Uma história de ficção científica brilhante combinado com personagens detalhadas. Enredo envolvente e imagens de síntese verdadeiramente magníficas. Podemos dizer agora adeus ao nosso tempo livre. ★★★★★

11 Anna Kournikova Tennis

■ Desporto ■ SCEE

Um subtil jogo de ténis. Personagens poligonais competem entre si num jogo mais sério do que os anteriores títulos de *Smash Court Tennis*. De facto, este é mesmo um dos melhores jogos que se podem adquirir no capítulo das simulações deste desporto. ★★★★

12 Silent Hill

■ Aventura ■ Konami

Uma atmosfera arrepiante. Muito semelhante a *Resident Evil* Sujo, decrépito, com restos de corpos pendurados e deprimente ao ponto de nos podermos sentir mal – tudo isto colocado em excelentes gráficos 3D. Só peca pelos muitos puzzles, que de lógicos têm muito pouco. ★★★★★

13 Ridge Racer 4

■ Corridas ■ Namco

Uma corrida super veloz. A adrenalina vai subindo à medida que vamos jogando nas oito espectaculares pistas. O modo de dois jogadores é brilhante. Se estávamos à procura de realismo, então é melhor escolher o *Gran Turismo*, caso contrário tem aqui uma excelente alternativa. ★★★★★

14 Colin McRae Rally

■ Corridas ■ Codemasters

Um simulador de rally como na vida real. Distingue-se dos jogos de corrida habituais, com o nosso carro a enfrentar apertadas curvas e tendo como adversários apenas o tempo e os estragos. Recheado de muitos traçados e carros, uma condução muito desportiva que o torna quase real. ★★★★

15 MicroMachines V3

■ Corridas ■ Codemasters

Corrida de minicarros dentro da nossa sala. Os antigos gráficos 2D foram mudados para pseudográficos 3D, o que criou uma evolução clara. Contém 30 novos percursos complementados com uma excelente câmara aérea, veículos engraçados e com um modo de vários jogadores assinalável. ★★★★★

16 Everybody's Golf

■ Desporto ■ SCEE

Desenhos animados em tacadas divertidas. Cenários simplistas adaptados a um modo de jogo um tanto ao quanto complexo. Uma pitada de arcada que injecta um alguma rapidez e uns extras interessantes. É um bom jogo para quem não leva o golfe a sério. ★★★★

17 Ape Escape

■ Plataformas ■ SCEE

Uma satisfatória caça ao macaco. Apanhar macacos apavorados com uma rede, refresca o género dos jogos de plataformas. Os cenários 3D estão adequados, os controlos estão perfeitos, é divertido e muito desafiante. ★★★★★

18 LMA Manager

■ Desporto ■ Codemasteres

Um simulador de gestão futebolística por excelência. Finalmente um jogo de gestão de futebol para a PSX. A maior parte dos jogadores tem o seu verdadeiro nome e joga exactamente na sua posição correcta. Mas, talvez mais importante que isto, o jogo prescinde dos aborrecidos tempos de carregamento. ★★★★★

19 Brian Lara Cricket

■ Desporto ■ Codemasters

Ouro sobre azul. Este simulador de cricket é tão real que, quando estamos a perder, sabemos que a culpa disso é nossa. Dolorosamente difícil, mas surpreendentemente jogável e muito bem trabalhado. Comentários e gráficos em grande destaque. ★★★★★

20 Crash Team Racing

■ Corridas ■ SCEE

O melhor dos clones de Mario Kart. Controle um marsupial louco à medida que este corre de kart no ecrã, apanhando maçãs e evitando os maus da fita. Bons níveis desenvolvidos em 3D. Não chega, no entanto, para derrotar o *Mario Kart*. ★★★★

O TOP 5 DA PLAYSTATION PARA JOGAR QUANDO ESTÁ MUITO, MAS MUITO CHATEADO.

1 **Hard Boiled**
EA
Esta é a melhor forma de começar a descarregar a sua raiva.

2 **Space Jam**
Acclaim
Do espaço não se esperam grandes novidades.

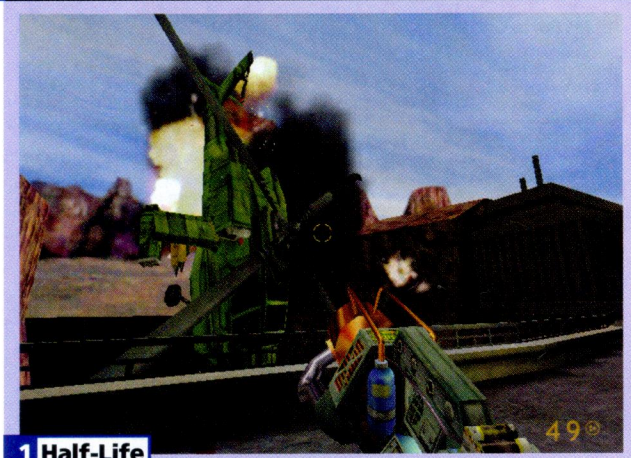
3 **Motor Mash**
Activision
Para acompanhar com espinafres e brócolos.

4 **Tiger Shark**
GTI
Tente conjugar a sua raiva com a sua perícia.

5 **T'ai Fu**
Activision
Só mesmo acompanhado por uma dose de café quente.

Por vezes torna-se difícil decidir qual o jogo a comprar para tornar a nossa vida um pouco menos aborrecida. Por essa razão a *Player* apresenta aqui uma selecção de títulos que, quase de certeza, irá facilitar a sua escolha.
Estes são os nossos favoritos....

Selecção Player dos vinte melhores jogos PC



1 Half-Life

■ Acção ■ Sierra

Ambiente estonteante na perspectiva de primeira pessoa. Construído sobre um enredo terrivelmente real, dotado de *puzzles* lógicos e de inteligência artificial assinalável, ao ponto de dar gosto eliminar os inimigos um a um. ★★★★★

2 Quake 3 Arena

A id aperfeiçoa a acção na primeira pessoa. A muito aguardada sequela da lendária saga está recheada de missões excitantes, cenários aterradores e muitos, mas muitos, litros de sangue, misturados com restos mortais de personagens assustadoras. *Quake 3 Arena* envolve-se numa atmosfera maquiavélica, onde o medo e a adrenalina caminham lado-a-lado. ★★★★★

3 Unreal Tournament

■ Acção ■ GT

A revolução deathmatch pré-Quake. Magnífico, rápido, frenético, brilhante, uma inteligência artificial excelente, recheado de muitas armas, opções de gravação – tudo aquilo que se pode pedir num jogo. Mas cuidado, porque teremos de ter um PC poderoso para conseguir desfrutar de tudo isto. ★★★★★

4 Grim Fandango

■ Aventura ■ LucasArts

Como viver depois de morto. O estilo, a apresentação e a história desta divertida aventura deixá-lo-á entre a terra e o céu. Os *puzzles* são obscuros, mas acabaremos por esquecer tal facto graças aos pormenores subtis, enredo absorvente e gráficos peculiares. ★★★★★

5 Tiberian Sun

■ Estratégia ■ EA

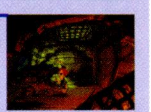
Um envolvente e imaginativo jogo de estratégia. Muito semelhante aos seus antecessores, *Command & Conquer* e *Red Alert*. A ênfase do jogo baseia-se num autêntico estado de guerra total. Estará sempre no limiar do desastre – as escolhas estratégicas erradas darão lugar a exércitos chacinados, mas planei correctamente e a vitória será sua eventualmente. ★★★★★

6 TOCA 2

■ Corridas ■ Codemasters

Fortemente realista. Mesmo com 15 carros a competirem consigo pela conquista da vitória, *TOCA 2* é sempre espectacular. A condução é muito realista, o que nos faz sentir prazer ao conduzir aqueles bólides com muitos cavalos. Pratique muito para obter dinheiro e assim comprar melhores carros. ★★★★★

7 Curse of Monkey Island



■ Aventura ■ LucasArts

Uma fantástica aventura de apontar e dicar. Divertido, com *puzzles* bem equilibrados, *Monkey Island* tem controlos muito acessíveis e práticos de utilizar, servindo estes para explorar e examinar itens da forma mais simples possível. Possui cenários adequados e sonoridade agradável. Um título a ter em conta. ★★★★★

8 Championship Manager 99/00

■ Desporto ■ Eidos

Bem-vindo a mais uma época futebolística. Mais uma sequela do famoso, *Championship Manager*. Esta versão foi aperfeiçoada em todos os aspectos, com o extra de ser completamente em português. Para obtermos um pouco de diversão, basta agarrarmos numa equipa modesta e leva-la para as luzes da ribalta. ★★★★★

9 Tomb Raider: The Last Revelation

■ Puzzle ■ Plataformas

A quarta aventura de Lara. A última versão desta saga incrivelmente bem sucedida vê Lara a enfrentar toda a espécie de armadilhas egípcias. Não levará o nosso PC aos limites, mas a jogabilidade e os puzzles conferem-lhe um sucesso garantido. ★★★★★

10 Dungeon Keeper 2

■ Estratégia ■ EA

Prepare-se para passar para o lado da maldade. Este jogo de estratégia fervilha e emana humor negro. E não é repetitivo! Se estivermos em maré de puxar pela cabeça, esta é uma das escolhas que não deixa margem para dúvidas. Vale mesmo a pena jogá-lo. ★★★★★

11 Theme Park World

■ Estratégia ■ EA

O parque mais divertido do mundo virtual. Tal como na primeira versão de *Theme Park*, a nossa responsabilidade é a gestão do parque de diversões, desde o seu planeamento à construção das montanhas russas, sem esquecer que as criancinhas também necessitam de comer. ★★★★★

12 Alien Vs Predator

■ Shoot-'em-up ■ EA

Ela é terrível, ele é invisível e eles são insignificantes. Esta é uma versão mais actualizada de *Quake*. Tem ambiente, é emocionante, arrepiante e muito sangrento. Jogue na pele de Marine, verá como é que S. River se sentiu durante o filme *Aliens*. ★★★★

13 Midtown Madness

■ Corridas ■ Microsoft

Guiar como um às por entre um terrível transito. Não poderá atropelar pessoas, mas este incrível e realista jogo de condução de automóveis possui um vasto leque de excelentes desafios, gráficos esplendorosos e carros. Basta cometer alguns acidentes para sentir a adrenalina à flor da pele. ★★★★★

14 Flight Simulator '98

■ Simulador de voo ■ Microsoft

Um ultra simulador de voo. Um jogo de simulação deveras complexo, devido aos inúmeros comandos existentes. Era suposto ser uma experiência muito real de voo, contudo alguns dos gráficos não são tão realistas como isso. Existe também um helicóptero, nada fácil de pilotar, que faz parte deste conjunto. ★★★★

15 Final Fantasy VII

■ RPG ■ Eidos

O melhor RPG da PlayStation acaba de chegar aos PCs. Uma excelente história, bons gráficos e textos brilhantes. Torna-se um pouco confuso, raramente conseguirá ver os seus oponentes antes de eles o atacarem. Mas, tirando isso, estamos perante um vencedor. ★★★★★

16 Worms: Armageddon

■ Diversão ■ Hasbro

Acabe com as minhocas. Destrua o seu oponente com o arsenal que vai apanhando e com as caricatas armas que lhe são dadas. Este jogo perde muito do seu interesse quando jogado apenas por uma pessoa, por isso já sabe, convide um amigo para um duelo. ★★★★

17 Kingpin

■ Shoot-'em-up ■ Interplay

Prepare-se para violência gratuita. *Kingpin* é totalmente diferente de todos os jogos de primeira pessoa já existentes. Este jogo é ultraviolento e brutalmente sangrento. Isto torna o jogo impróprio para pessoas mais sensíveis e para menores – é por isso que a recomendação de maiores de 18 é plenamente justificável. ★★★★

18 Homeworld

■ Estratégia/ Shoot-'em-up ■ Sierra

Combate espacial e gestão à mistura. A Sierra mais uma vez surpreende tudo e todos com o lançamento de um título que se baseia na mistura de elementos do género estratégia com elementos do género *shoot-'em-up*. O resultado é o que se vê, um sucesso de "bilheteiras". ★★★★★

19 Delta Force

■ Estratégia ■ EA

Um esquadrão armado e pronto para a acção. Um simulador realista de batalhas, desta vez com estrutura baseada em missões. Embora seja possível entrar em aventuras de matança de forma descuidada, o verdadeiro prazer surge do planeamento e do acompanhamento cuidadoso das missões. ★★★★

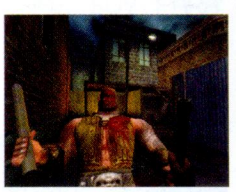
20 GTA2

■ Acção ■ Rockstar games

Uma exímia actualização de um jogo muito controverso. Seja um criminoso numa cidade onde o crime compensa. Um humor negro excepcional, misturado com uma boa dose de condução e uma música a condizer, são os ingredientes que tornam esta sequela verdadeiramente merecedora do original. ★★★★★

■ Por vezes acabamos por odiar o nosso PC, mas também ele nos abre as portas do céu – um raio de luz que irrompe por entre a mais tenebrosa das nuvens.

O TOP 5 DE PC PARA JOGAR COM UMA PESSOA FACILMENTE SUBORNÁVEL.



1 **Kingpin: Life of Crime**
Interplay
Como ela é gananciosa, ficará ciente do que lhe pode acontecer.

2 **Half-Life**
Sierra
Como ela é gananciosa, ficará ciente do que lhe pode acontecer.

3 **Forsaken**
Acclaim
Como ela é gananciosa, ficará ciente do que lhe pode acontecer.

4 **System Shock**
Electronic Arts
Como ela é gananciosa, ficará ciente do que lhe pode acontecer.

5 **Grand Theft Auto**
BMG
Como ela é gananciosa, ficará ciente do que lhe pode acontecer.

Guia Player

Selecção Player dos vinte melhores jogos Nintendo 64

Muitos poderiam dizer que a Nintendo está a perder a sua magia, mas a *Player* mostra aqui provas em contrário.

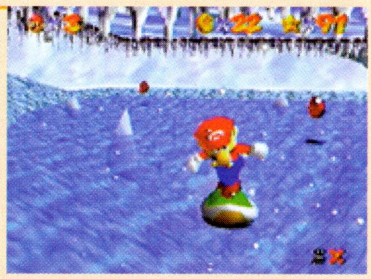
1 The Legend of Zelda

O melhor jogo do mundo. O ponto alto de *Zelda* reside no seu espectacular mundo de gráficos 3D. O vaguear, o falar, o lutar e as cenas em imagem de síntese foram de tal forma afinadas que atingiram a perfeição. É tão bom que merece o elogio principal, a perfeição. ★★★★★

2 Super Mario 64

■ Plataformas ■ Nintendo

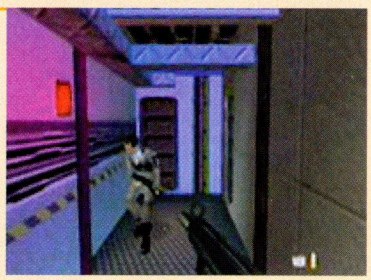
O rei das plataformas em 3D. Uma autêntica obra de arte com níveis gigantescos, excelentes controlos e jogabilidade a condizer. O inventor da sua classe, como todos os jogos do Miyamoto. Muito rapidamente será sugado e dificilmente conseguirá sair. É completamente feito em 3D. O original da sua classe. ★★★★★



3 GoldenEye

■ Shooter ■ Nintendo

Um jogo na primeira pessoa. Um credível e espectacular jogo em 3D, com 20 desafiantes níveis que o levam de um disfarce na neve até à casa de banho dos homens. Um dos melhores títulos multijogador que o dinheiro pode comprar. ★★★★★



4 Mario Kart

■ Corridas ■ Nintendo

Personagens em competição. A vertente original e divertida dos jogos de corridas está de volta. O modo para um só jogador é uma experiência solitária, mas jogue-o com vários amigos e constate que a razão pela qual este é um dos jogos mais divertidos do mercado. É de tal forma viciante que até se pode ser considerado uma droga! ★★★★★

5 Donkey Kong 64

■ Plataformas ■ Nintendo

A magia dos macacos. *DK* e a sua família de primatas regressam numa grande aventura de desenhos animados. O preço do jogo sofre com a inclusão do Pacote de Expansão, mas a abordagem peculiar às plataformas, agradável modo multijogador e grande variedade de segredos escondidos, tornam-no numa escolha praticamente indispensável. ★★★★★

6 Jet Force Gemini

■ Shoot-'em-up ■ Rare

O regresso de um grande. A Rare está finalmente de volta com um maravilhoso *shoot-'em-up* em 3D. Possui gráficos requintados, uma banda sonora muito envolvente e acção que baste. Este título consegue aproveitar quase todas as potencialidades visuais da N64. ★★★★★

7 Shadowman

■ Acção ■ Acclaim

Repleto de assassinos em série e de toda a espécie de mistérios. É deveras metódico, tem a atmosfera de um jogo de *Quake* de próxima geração, com um bom enredo e também com um pouco de magia negra. Um verdadeiro clássico. ★★★★★

8 Turok 2

■ Acção ■ Acclaim

Caça ao dinossauro. É esplêndido. O próprio jogo beneficia de armas a condizer e coloca um ponto final na difícil jogabilidade que assombrava a primeira versão. As tarefas que terá de realizar podem parecer demasiado familiares quando se é um fã de *Doom*, mas também são ocasionalmente bastante difíceis. ★★★★★

9 F1 World Grand Prix 2

■ Corridas ■ Nintendo

Torne-se o melhor piloto do mundo. Parece quase realidade, com todos os carros e condutores oficiais. Se é um aficcionado de jogos arcada ou de Fórmula 1, este poderá ser o jogo indicado para si. Com a opção de dois jogadores *F1WGP2* torna-se ainda mais emotivo. ★★★★★

10 ISS '98

■ Desporto ■ Konami

Uma tremenda festa de golos. O melhor simulador de futebol da Nintendo 64 e o melhor em qualquer sistema. Os controlos são muito intuitivos, uma animação de primeira classe e muito viciante quando jogado a dois, tão bom quanto o *Mario Kart*. Irá perder meses da sua vida a jogá-lo. ★★★★★

11 1080° Snowboarding

■ Corridas ■ Nintendo

Corridas na neve. Um brilhante leque de modos de jogo, uma mão-cheia de habilidades, diversas pranchas para escolher e muitas pistas para correr. Possuiremos controlos adequados, repetições a condizer e corridas estimulantes. Uma experiência magnífica e tecnicamente soberba. ★★★★★

12 Banjo Kazooie

■ Plataformas ■ Nintendo

Um pássaro grotesco que também parece um urso. Níveis bem concebidos e uma grande liberdade de exploração. Um desafio com uma grande variedade de cenários. Torna-se extremamente viciante à medida que se joga. É por pouco que não ultrapassa o Mario. Vale a pena experimentar. ★★★★★

13 Lylat Wars

■ Acção ■ Nintendo

Combate espacial no rumo certo. De uma maneira vaga, este jogo baseia-se no *Starwing* da SNES, visando constituir a experiência de um autêntico filme, com cenas bem ao estilo de filmes como *O Dia da Independência*. É demasiado fácil, mas não deixa de ser viciante e frenético. Um puro jogo de acção. ★★★★★

14 Pilotwings 64

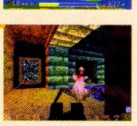
■ Simulador de voo ■ Nintendo

Voe por uns momentos e confronte-se com as dificuldades inerentes. A par do *Mario 64*, este foi também um dos jogos que lançou a N64. Cenários belos e realistas, mas com um controlo de voo demasiado difícil. Basicamente, é uma excelente experiência de voo. ★★★★★

15 Quake 2

■ Acção ■ Activision

Viagem até Stroggos. Uma maratona de acção, repleta de segredos – uma excelente sequela. Infelizmente, para um só jogador é um pouco enfadonho. Mas no modo multijogador pode dizer-se que *GoldenEye* tem o cérebro e que *Quake 2* possui os músculos. ★★★★★



16 Wave Race 64

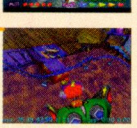
■ Corridas ■ Nintendo

Este é o porquê da existência de jogos de jet-ski. Um extraordinário jogo de *jet-ski*, que nos dá uma excelente alternativa a divertirmo-nos dentro de água sem nos molharmos. Os controlos são intuitivos e precisos, tal como seria de esperar por parte da Nintendo. ★★★★★

17 Rocket: Robot On Wheels

■ Plataformas ■ Ubi Soft

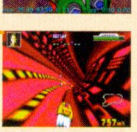
Uma verdadeira luta entre homens mecanizados. Com um elevado nível de criatividade, este senhores conseguiram trazer uma lufada de ar fresco ao mundo dos títulos de plataformas da Nintendo. Tem gráficos de qualidade e uma grande variedade de níveis, onde também se incluem minijogos envolventes. ★★★★



18 F-Zero X

■ Corridas ■ Nintendo

Rápido e muito frenético. A mais rápida e subtil corrida feita até hoje, essencialmente em consequência da sua pobre definição gráfica. Os controlos são sublimes, a condução é fantástica e as pistas são extremamente difíceis. Mas de alguma forma isso é o normal na Nintendo. ★★★★



19 Mario Party

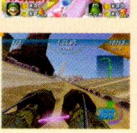
■ Diversão ■ Nintendo

Traga o seu próprio comando. Um jogo de tabuleiro tradicional com todas as suas personagens preferidas da Nintendo e uma grande variedade de minijogos no modo de vários jogadores. Não é um jogo excelente, mas dá para passar um bom serão em companhia dos amigos. ★★★★

20 Star Wars Episode 1: Racer

■ Corridas ■ Nintendo

Anakin passa para o volante. Óptimos cenários, uma nave de corrida muito atraente e – o mais importante – rápida. É uma licença de *Star Wars* é claro. Poder adquirir melhores naves é entusiasmante e a semelhança com Wipeout não é uma má ideia. Embora sem armas seja muito menos duradoura. ★★★★



O TOP 5 DA NINTENDO PARA QUEM ESTÁ INSPIRADO.

1 **Wetrix**
Ocean
Aqui está uma boa forma de não perder a inspiração.

2 **Blast Corps**
Nintendo
Cuidado com os deslizes de excesso de confiança.

3 **Golden Nugget**
EA
Uma boa dose de divertimento.

4 **Re-volt**
Acclaim
Junte também uma pitada de confiança.

5 **Trump World**
Bottom Up
Um mundo de paciência.

Selecção Player dos 10 melhores jogos Dreamcast

■ Está aqui a melhor forma de levar a sua Dreamcast ao rubro.

1 Soul Calibur

■ Beat-'em-up ■ Sega

O melhor jogo de luta de sempre. Magnífico *beat-'em-up*, onde os participantes possuem armas metálicas de tamanho considerável. Personagens detalhadas, cenários realistas e belos efeitos luminosos, tornam este jogo numa compra obrigatória para os adeptos da Dreamcast. ★★★★★

2 Power Stone

■ Beat-'em-up ■ Capcom

Um beat-'em-up do tipo briga de bar. Bem-vindo ao espaço onde é permitido arremessar cadeiras, vasos e mesas aos oponentes, simplesmente para os deixar estendidos no chão. Divertimento e confusão misturam-se neste excelente jogo. Torne-se agressivo. ★★★★★

3 Ready 2 Rumble

■ Beat-'em-up ■ Sega

Boxe ao melhor nível. Golpes violentos ao estilo de um puro jogo de arcada. Um ringue repleto de personagens hilariantes e gráficos fabulosos faz com este título nos proporcione boas horas de divertimento. O modo de dois jogadores é verdadeiramente excepcional. Um jogo de nos deixar completamente KO. ★★★★★

4 Sonic Adventure

■ Plataformas ■ Sega

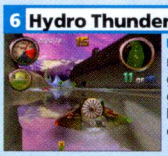
O ouriço-cacheiro está de volta na nova Sega. Conduza o nosso amigo Sonic pelo espectacular mundo novo, encontrando-se com velhos amigos como o Tails, o Knuckles e a *sexy* Amy. Tudo isto fará sentido quando começar a jogar. ★★★★

5 TrickStyle

■ Corridas ■ Acdaim

Muita velocidade e pouco respeito pela leis. Bem-vindo ao local onde o sonho de entrar no *Regresso ao Futuro 2* pode ser uma realidade, tornando-se num corredor, num duplo ou num rufia nas perigosas ruas do século XXIII. Similar ao *Wipeout*, que atingiu o estrelato. ★★★★★

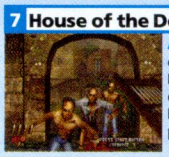
6 Hydro Thunder



■ Corridas ■ Midway

Um enorme "banho" de divertimento. A nível de objectivos não existe nada de novo, mas a grande variedade de lanchas rápidas e a localização geográfica tornam-no muito divertido de jogar. Estabelece um padrão em termos de apresentação e visuais. ★★★★

7 House of the Dead 2



■ Shooter ■ Sega

Acabe com um bando de zombies. Uma conversão razoável das máquinas de arcada. Desbrave caminhos sangrentos e assustadores, onde predominam uma série de mortos vivos. É o maior divertimento que poderá ter com uma pistola. ★★★

8 UEFA Striker

■ Desporto ■ Infogrames

A Dreamcast nos jogos de futebol. Foi o primeiro título de futebol disponível na nossa tão querida consola. Os gráficos têm um nível de qualidade assinalável e o grandioso leque de opções satisfazem qualquer detentor de uma Dreamcast. ★★★

9 F-1 World Grand Prix

■ Corridas ■ Video System

Vista o fato de Mika Hakkinen. Este jogo possui gráficos e detalhes que nunca foram vistos num jogo de Fórmula 1, demonstrando bem as potencialidades desta pequena grande consola. Possui uma condução espectacular, uma atmosfera envolvente e uma incrível sensação de velocidade. ★★★★

10 Sega Bass Fishing

■ Desporto ■ Sega

Pecar, ou não pescar...eis a questão. De qualquer das maneiras, excluindo a luxuriante paisagem, *Sega Bass Fishing* não é meramente um simulador. Se o fosse, então muito do nosso tempo de jogo seria desperdiçado num ambiente terrivelmente húmido e extremamente monótono. ★★★

O TOP 5 DA DREAMCAST PARA QUEM DESEJA PAZ E SOSSEGO.

1 **Sega Bass Fishing**
Sega
É uma das melhores formas de obter um pouco de tranquilidade.

2 **Snow Surfers**
Sega
Para obter um pouco de descanso, pause o jogo e desfrute da bela paisagem.

3 **Jimmy White's 2: Cueball**
Virgin
Um descanso merecido.

4 **Hydro Thunder**
Midway
Um bom passeio de barco é sempre relaxante.

5 **NFL Blitz**
Midway
Descanse os olhos com este aborrecido desporto americano.

Selecção Player dos 10 melhores jogos Game Boy

■ Quem é que necessita de gráficos 3D quando se tem um título como *Zelda* na mão?

1 Zelda DX

■ RPG ■ Nintendo

Resolver puzzles com o seu duende preferido. Um excelente enredo, gráficos a condizer e uma história de tal forma envolvente que nos faz esquecer há quanto tempo estamos a jogar. É incrivelmente difícil, com um grande leque de desafios interessantes. ★★★★★

2 Tetris DX

■ Puzzle ■ GT Interactive

Grande regresso do eterno clássico. Os gráficos, sons e opções podem ter mudado, mas continua a ser o bom e velho *Tetris*. Mundialmente conhecido como a mais viciante versão do puzzle russo. Muito simplesmente, é o *Tetris*! ★★★★★

3 Super Mario Bros DX

■ Plataformas ■ Nintendo

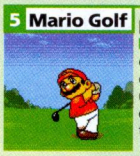
O original jogo de plataformas da Nintendo. Pouco ou nada complicado, bastante divertido e transportado para a nossa amiga plataforma ao fim de 14 anos. Correr, saltar e devorar cogumelos nunca foi tão cativante e, além disso, existem extras q. b. ★★★★★

4 R-Type Delta

■ Shooter ■ Nintendo

O pai de um género. Uma conversão perfeita da arcada, de *R-Type*, *R-Type II* e uma boa mistura dos dois num irresistível pacote. Apresenta um elevado nível de dificuldade. ★★★★★

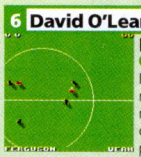
5 Mario Golf



■ Desporto ■ Nintendo

Bolas no buraco. Um cativante cozinhado de golfe e elementos RPG, onde se poderá participar em torneiros e concorrer na pele do próprio Mario. Óptimos gráficos e um excelente sistema de controlo adicionam ambiente a esta mini obra de arte. Pegue no taco para dar uma tacada certeira. ★★★★★

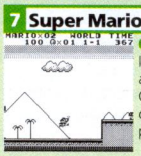
6 David O'Leary's Total Soccer 2000



■ Desporto ■ Ubi Soft

Os melhores futebolistas na palma da mão. Finalmente é lançado um jogo de futebol (digno desse nome) na pequena consola. Jogabilidade muito intuitiva, repetições de elevada qualidade, possibilidade de se jogar com um amigo através de um cabo de conexão, são os pontos fortes deste título. ★★★★★

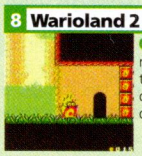
7 Super Mario Land



■ Plataformas ■ Nintendo

O canalizador está de volta. Um dos grandes lançamentos de sempre, continua em excelente forma, apesar dos seus respeitáveis nove anos de idade. Os gráficos são simples, mas a subtileza de controlo e a magnífica construção dos níveis são de primeira. ★★★★★

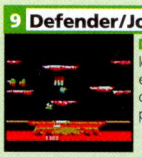
8 Warioland 2 DX



■ Plataformas ■ Nintendo

O arqui-inimigo do Mario está de volta. Uma novela de grande diversão, em que convém apanhar todas as moedas de ouro de cada nível. Grande dificuldade para progredir entre níveis. Muita qualidade e desafio amigável. ★★★★

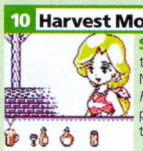
9 Defender/Joust



■ Retro ■ Midway

Divertimento arcada à moda antiga. Uma lembrança dupla das arcadas de tempos idos: um excelente "tiro-neles" em ecrãs sucessivos e um botão de disparo que muito sofreremos com a euforia da vitória. O prazer das arcadas na palma da sua mão. ★★★★

10 Harvest Moon



■ Corridas ■ GT Interactive

Seja bem-vindo à quinta. Arranje um pouco de terra, comece a tratar o solo para o semear. Não existem muitos simuladores de quintas por aí, mas *Harvest Moon* prova que estes deveriam ser mais populares do que Lara. Pormenores fabulosos e muito trabalho a fazer. ★★★★★

O TOP 5 DO GAME BOY PARA JOGAR EM FRANÇA

1 **Obelix**
Infogrames
Junte-se aos famosos gauleses para acabar com os romanos.

2 **Harvest Moon**
THE
Construa uma verdadeira quinta francesa.

3 **Loony Tunes**
Infogrames
Personagens retiradas de Paris.

4 **Pocket Bomberman**
Nintendo
Parece França depois da Segunda Guerra Mundial.

5 **Frogger**
Take 2
O autêntico.

CAIXA DE PANDORA

SEJA O TITÃ DOS VIDEOJOGOS

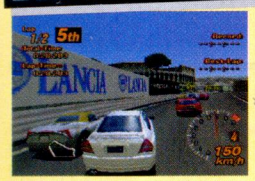
SEJA O GRANDE VENCEDOR EM...

GRAN TURISMO 2

Formato: **PlayStation** | Editora: **Sony** | Jogadores: **1-2** | ★★★★★

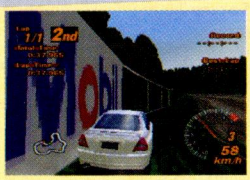
O grande jogo da PlayStation está de volta, e melhor que nunca. Apresenta uma vasta selecção de pistas e, provavelmente, todos os bólides existentes no mercado automóvel. A *Player* tem a honra de apresentar uma selecção de dicas que lhe vão levar ao primeiro lugar do pódio antes de ser apanhado pela polícia.

DEZ DICAS PARA GRAN TURISMO 2



1 Riscos na pintura

Conduza com agressividade. Embata nos carros, empurre-os para fora de pista e utilize o espelho retrovisor para bloquear a ultrapassagem. Uma boa forma de fazer as curvas em alta velocidade é a de usar os carros mais lentos como encosto para não sair de pista. Assim conseguirá obter uma maior velocidade à saída nas curvas. Grrrrrrrrrr!



2 Etapa do Rali

Quando se corre nas etapas de rali é essencial conduzir um verdadeiro carro de ralis. Não fique na expectativa que o seu "bonitinho" Volkswagen Golf todo artilhado tenha um comportamento semelhante ao carro do Colin McRae. Acabará por obter uma valente desilusão no final do rali. Por isso, pilote com muito cuidado.

3 Licenças A, B, C.

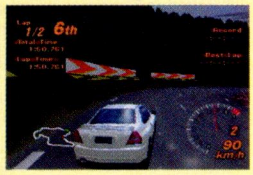
A obtenção das licenças é a melhor maneira de progredir no jogo. Estas dão-lhe acesso a novas e mais rápidas pistas, e a um maior número de carros disponíveis. Servem também de teste à sua habilidade de condução. Quando conseguir a obtenção das três licenças, a "Super Licence" será desbloqueada.

4 Através do vidro

A maior parte das imagens são vista através da perspectiva de terceira pessoa, tudo isto por causa de uma questão estética. Mas a utilização da câmara de primeira pessoa facilita claramente a vida de qualquer "piloto". Oferece uma melhor percepção da pista e a possibilidade de utilização do espelho retrovisor. Assim pode-se evitar ultrapassagens inesperadas.

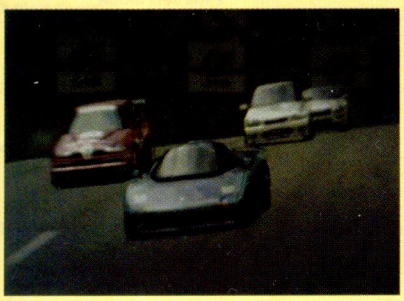
5 Pneus novos

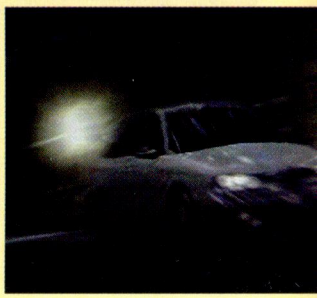
Quando começar o jogo pela primeira vez terá uma elevada dificuldade em ganhar provas, e consequentemente em ganhar dinheiro. Isto deve-se à lentidão do seu carro. Existe uma boa maneira de contornar esta situação: a simples e barata troca de pneus. Assim obterá um razoável aumento na performance e segurança.



6 Curvas em alta velocidade

A melhor forma de curvar é de alargar ao máximo a trajectória de entrada, apontar à corda da curva, e na saída acelerar sem reservas de forma a manter uma velocidade elevada. No entanto não alargue demasiado a curva para não vir a sofrer alguns dissabores.





DICAS PARA 19 JOGOS

PLAYSTATION

P92 Knockout Kings 2000
P93 Fisherman's Bait
P94 Dark Forces
P94 Tomorrow Never Dies
P95 Legacy Of Kain
P95 Ace Combat 3

NINTENDO 64

P93 Roadsters.
P94 Mortal Combat 4

DREAMCAST

P92 Speed Devils

PC

P92 Unreal Tournament
P93 Indiana Jones And The Infernal Machine
P93 Battlezone 2
P94 Magic Carpet 2
P94 Quake

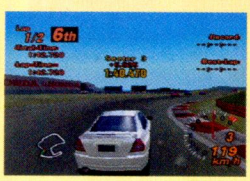
GAME BOY COLOR

P94 Legend of the River King
P94 Mario Golf
P94 Spy Hunter/Moon Patrol
P94 Donkey Kong Land 3

BEM VINDOS

A longamente aguardada sequela do mais que popular *Gran Turismo*, chegou finalmente. E claro que nós aqui na Player não perdemos tempo em fornecer-lhe um pacote de dicas capazes de o tornar num verdadeiro às de *Gran Turismo 2*. Existem também alguns dicas de arromba para *Knockout Kings 2000*, *Speed Devils* e o bem cotado título da Lucas Arts, *Indiana Jones and the Infernal Machine*. Óptimo. Se ainda não as experimentou, adicione um pouco de pimenta à sua vida e esprema todo o sumo que estes títulos têm para oferecer.

GT2 possui um elevado grau de realismo – o Mini desfaz-se a 130 Km/h

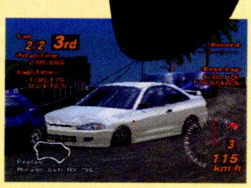


7 Curvas em estilo

Para obter curvas com a ajuda do travão de mão, ao estilo dos Três Duques, pressione no círculo quando se aproxima da curva a alta velocidade. De seguida guine bruscamente o carro de forma a deslizar de lado no asfalto. Provavelmente terá que praticar durante algum tempo para fazer este estilo de curva na perfeição.

8 Carros extra

Quando estiver à procura de um novo carro, não se esqueça de dar uma olhadela pelos modelos especiais. Para aceder a este ecrã especial, seleccione a pequena seta no topo direito do mesmo. Não se esqueça de ver o ecrã "specials". Aí poderá encontrar o tão apetecido Lotus.

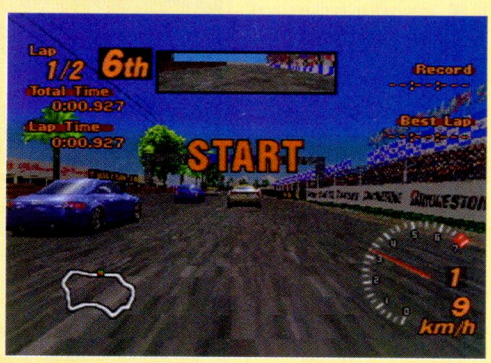


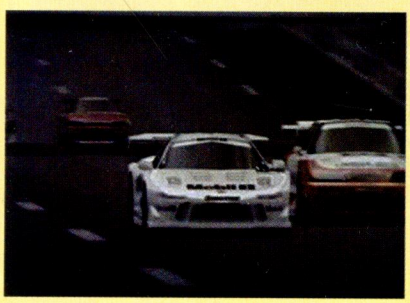
9 Controlo

Quantas vezes é que a *Player* tem dito para usar o controlo analógico? Poderá assim fazer várias curvas seguidas e no fim basta só largar o *stick* para o carro se endireitar. O *stick* dar-lhe-á um controlo muito mais preciso do carro.

10 GT actualizado

Antes de se desfazer da antiga versão de *Gran Turismo*, tenha a certeza que guardou no seu cartão de memória todas as licenças obtidas. *Gran Turismo 2* reconhecerá automaticamente todas essas gravações. Poderá assim contornar a obtenção de licenças e poupar algumas horas.





Com quase 600 bólides existentes, *GT2* irá retirar muitas horas de sono.

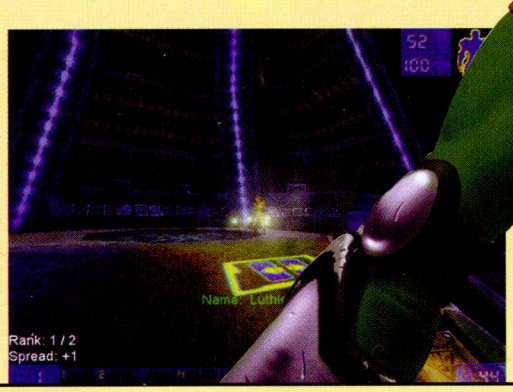
COMO ARRASAR COM OS INIMIGOS EM...

UNREAL TOURNAMENT

A partir de agora todos os problemas desaparecerão.

■ Para activar o menu de intrujices neste violento clássico, pressione na teda "ç" durante o jogo, no modo de um jogador, e escreva IAMTHEONE. Introduza agora os seguintes códigos para simplificar a sua vida.

LOADED	Todas as armas
ALLAMMO	Todas as armas com munições a 999
ADDBOTS x	x é o número de *bots* introduzidos
OPEN x	x é o nome do mapa desejado
FLY	Modo Voador
WALK	Desactivar o Modo Voador
PLAYERSONLY	Personagens paralisadas
GOD	Modo Deus
KILLPAWNS	Todos os inimigos mortos
KILLALL x	x é o número de grau de dificuldade das personagens que quer aniquilar
BEHINDVIEW1	Perspectiva de 3 pessoa
BEHINDVIEW0	Perspectiva de 1 pessoa

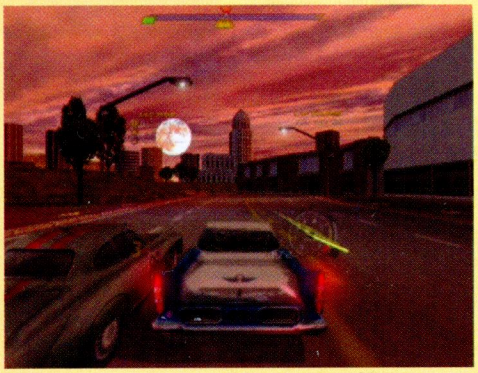


DREAMCAST

SPEED DEVILS

■ Dicas para mais divertimento. Quando está a jogar pressione os seguintes botões para aceder às respectivas opções.

B, drt, B, drt, cima, B, cima	Todos os percursos e carros
A, drt, A, drt, cima, B, A	Dinheiro extra
Cima, baixo, cima, A, X, A	Infinite nitros
Baixo, cima, baixo, direita, A, X, A	Passar ao nível seguinte



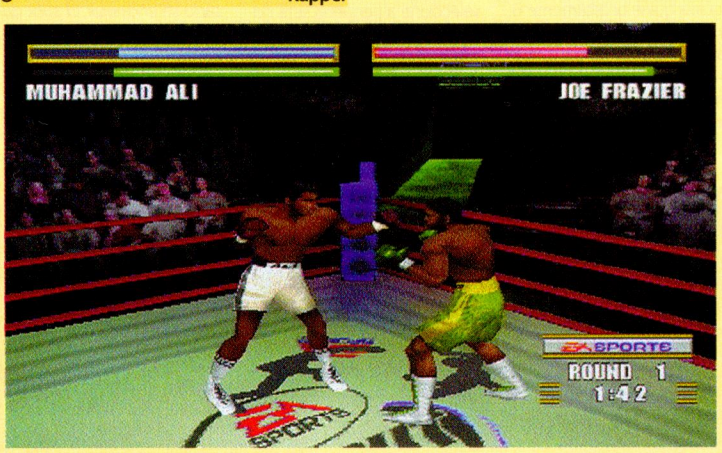
PLAYSTATION

KNOCKOUT KINGS 2000

■ Para poder aceder a todos os pugilista extras, seleccione *Career* e escreva os seguintes códigos.

GARGOYLE	Uma gárgula
SHMACKO	Um palhaço
ROSWELL	Um alienígena
ED MAHONE	Pugilista invicto
MARC ECKO	Editor de roupa
O	Rapper
Q TIP	Uma tribo chamada Quest rapper
JERMAINE DUPRI	Rapper DJ
TIM DUNCAN	Um jogador de basquetebol
MARLON WAYANS	comediante americano

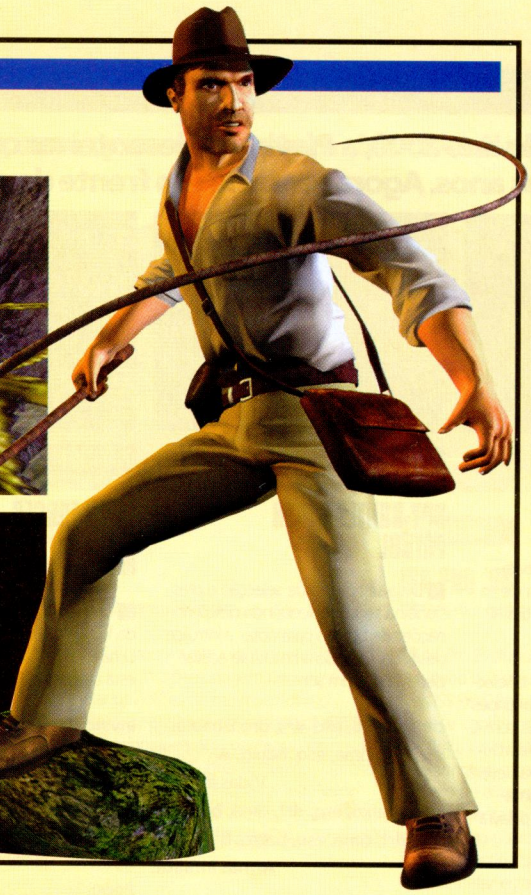
■ Para obter o Super Murro, pressione em R1+R2 enquanto o jogador adversário estiver atordoado. Quando ele voltar a si, largue os botões para obter um violento murro.



PC

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

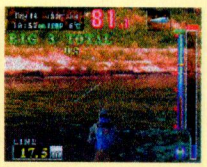
■ O aventureiro original está de volta. A *Player* apresenta aqui a melhor maneira de obter o máximo de acção do nosso velho herói. Durante o jogo pressione em F10 e introduza os seguintes códigos no ecrã que lhe é apresentado.



FRAMERATE	Mostra a taxa de fotogramas
VERSION	Mostra o número da versão
FIXME	Liberta Indy quando está preso
URGON_ELSA	Todas as armas
TAKLIT_MARION ON	Modo Deus activado
TAKLIT_MARION OFF	Modo Deus desactivado
AZERIM_SOPHIA	Material de cura
MAKEMEAPIRATE	Fato de pirata
ENDCREDIT	Ver os nomes dos responsáveis pelo jogo

PLAYSTATION

FISHERMAN'S BAIT



■ Torne-se no Muhammad Ali da pesca. Quando o ecrã do título aparecer pressione em △⊗○□ cima, baixo, esquerda, direita. Se conseguiu activar o código, ouvirá um *splash*, indicando a possibilidade de pescar o maior número daquelas criaturas escorregadias.

N64

ROADSTERS

■ Aqui apresentamos um conjunto de dicas para todos os Mikas espalhados pelo mundo. Introduza os seguintes códigos no menu de escolha de piloto. Deverá utilizar as maiúsculas e minúsculas conforme indicado.

Extra rez	Introduz um novo menu de resolução no menu de opções
EasyMoney	1 milhão para o começo do Roadsters Trophy
Anyway	Corra em sentido contrário
Gimme ALL	Acesso a todos os carro e circuitos
Smurfing	Toda as vozes género Estrunfe
BigWheels	Todos os carros ficam com rodas gigantes
Skywalker	Todos os carros tornam-se em naves Star Wars
Car Radio	Activa o rádio controle
Chopper	Câmara de helicóptero
CheatsOff	Desactiva todos os códigos

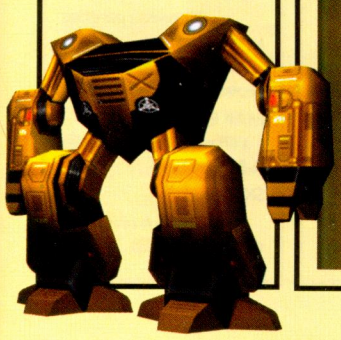
PC

BATTLEZONE 2

■ Este título sofreu uma gigantesca evolução, desde os anos 80 nas arcadas, onde tudo era muito básico e os gráficos pouco mais eram do que vectores.

■ Para aceder às seguintes dicas pressione ALT+SHIFT durante a introdução do código. O ecrã produzirá um brilho quando as dicas se activarem.

TEDONTDIE	Mapa completo
TEBUFFY	Invencibilidade
TENERD	Vista de satélite
TEDEADITE	Munições infinitas
TERAT	Lutas infinitas



N64

ARMYMEN: SARGE'S HEROES

■ Nada melhor do que fazer um pouco de batota durante a guerra.
■ ATENÇÃO! Está aqui uma selecção de dicas para facilitar a sua vida durante a guerra. Introduza-as no ecrã dos códigos.

ALCHR Todos as personagens em modo de um jogador	NSRLS Todas as armas	DRVLLVSMM Modo Mini
VRCLN Todas as personagens em modo de multijogador	MMLVSRM Armas no máximo	PLSTRLVSVG Jogue com o General Plastro
	LVNLRG Modo Grande	TNSLDRS Jogue com o soldado Tin
		GRNGRLRX Jogue com a Vikkii

CLÁSSICOS

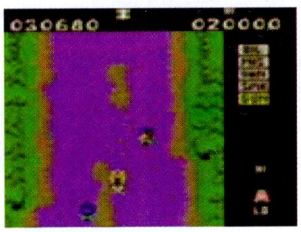
Com a entrada do ano 2000, a *Player* foi desenterrar os títulos antigos que fizeram furor nos últimos anos. Agora sente-se em frente da sua máquina de jogos e divirta-se.

N64

MORTAL KOMBAT 4

■ Siga as seguintes instruções para aceder ao menu das intrujices, onde se inclui um variado leque de *fatalities* acessíveis.

■ Dirija-se ao menu de opções e seleccione com o cursor a opção "Continues". De seguida pressione C-Esquerda com C-Baixo durante alguns segundos (aproximadamente 10 segundos). Agora deverá ouvir uma valente gargalhada juntamente com o aparecimento da palavra "Excellent" no ecrã.



GAME BOY

SPY HUNTER/MOON PATROL

■ Dirija-se ao ecrã de selecção e pressione na seguinte sequência de combinações de botões para obter a intrujice desejada. Quando a batota se activar deverá ouvir um som.

cima, baixo, esq, drt, cima, baixo, esq, drt, cima, esq, baixo, A	Vidas infinitas
cima, baixo, esq, drt, cima, baixo, esq, drt, cima, esq, baixo, B	Armas infinitas

PLAYSTATION

DARK FORCES

■ Usa as intrujices, Luke.

■ Enquanto joga pressione em esquerda, ◯, ⊗, direita, ◯, ⊗, baixo, ◯ ⊗ Uma lista de intrujices aparecerá – aqui está o que deve escolher.

Invincible	Modo Deus
Coords	Mostra a posição actual
Palmode	Ecrã a preto e branco
Supermap	Mostra o mapa total da do nível
Maxout	Todas as armas e munições
Pogo	Saltos gigantes
Ponder	Desliga a IA
Gamewon	Salta de nível

PC

MAGIC CARPET 2

■ Abre-te sésamo! Algumas destas intrujices vão-lhe facilitar a vida durante a sua estadia no mundo *carpet*. Para activar o menu das batotas, pressione em I durante o jogo e escreva WINDY. Agora para usar as batotas pressione nas seguintes teclas durante o jogo. Boa viagem.

Shift-D	Completa o seu objectivo
Shift-C	Completa o nível
ALT-F1	Todos os feitiços
ALT-F2	Mais mana
ALT-F3	Aniquila todos os jogadores
ALT-F4	Destrói todos os castelos
ALT-F5	Destrói todo os balões
ALT-F6	Cura
ALT-F7	Mata todas as criaturas
ALT-F8	Feitiços mais avançados
ALT-F9	Uso dos feitiços On/Off
ALT-F10	Invencibilidade On/Off

GAME BOY

DONKEY KONG LAND 3

■ Seja o rei dos macacos. Para aceder às intrujices, pressione as seguintes teclas no ecrã do título.

Baixo, baixo, cima, esquerda, direita	Vidas infinitas
Cima, cima, baixo, esquerda, direita	Um cartão de jogo extra

PC

QUAKE

■ Como se costuma dizer, o primeiro é sempre o melhor, e é exactamente o que aconteceu com este título. Para usar as seguintes intrujices, pressione em "ç" durante o jogo. Introduza agora os códigos pretendidos para aceder à batota correspondente.

GOD	Invencibilidade
FLY	Modo de voo
IMPULSE 9	Todas as armas
IMPULSE 11	Sem regras
IMPULSE 13	Chave de prata
IMPULSE 14	Chave de ouro
IMPULSE 255	Danos ampliados
GIVE Sx	Ganha x escudos
GIVE Hx	Ganha x vida
GIVE Nx	Ganha x *nails*
GIVE Rx	Ganha x mísseis
GIVE Cx	Ganha x *cells*
GIVE x	Obtém a arma x
KILL	Cometer suicídio
NOCLIP	Atravessa paredes
NOTARGET	O inimigo só ataca se for provocado
MAP ExMy	WPassa para o Episódio x, Missão y
SKILL x	Fixa o nível x de dificuldade (1-13)

GAME BOY

SPACE INVADERS

■ Esqueça todos os títulos actuais e jogue este magnífico clássico. Introduza o seguinte código no ecrã de códigos.

CLSS1281999DBM

PLAYSTATION

TOMORROW NEVER DIES

■ O meu nome é Bond, James Bond.
■ Desfrute ao máximo as potencialidades do nosso velhinho herói com este vasto leque de códigos. Pause o jogo e depois pressione a seguinte combinação de botões.

Select (x2), ◯ (x2), △, Select	50 kits de medicamentos
Select (x2), ◯ (x2), L1 (x2), R1 (x2)	Todas as armas
Select (x2), ◯ (x2), Select (x2), R1 (x2)	Paralise todos os objectos
Select (x2), ◯ (x2), △ (x4)	Invencibilidade limitada
Select (x2), ◯ (x2), Up (x2), Down	Vida no máximo
Select (x2), ◯ (x2), Select (x2), Square (x2)	Remove todos os objectos
Select (x2), ◯ (x2), □ (x2), ◯ (x2)	Correr rápido
Select (x2), ◯ (x2), Select (x2), ◯ (x2)	Ver através das paredes
Select (x2), ◯ (x2), L1 (x2), ◯, L2 (x2)	Escolha a missão pretendida
Select (x2), ◯ (x2), Select, ◯	Vença a missão
Select (x2), ◯ (x2), R2 (x2)	Controle da câmara

■ Use os seguintes botões para controlar a câmara.

R1	Para a frente	R2	Para a direitra
L1	Para longe	△	Para cima
L2	Para a esquerda		

Nada melhor do que obter um bom desafio. Mas, será que está à altura dos desafios que lhe vamos propor? Veja por si próprio.

N64

LYLAT WARS

■ Desafio: **Bombas inteligentes**

■ Será que consegue superar este desafio? Isso é que vamos ver. No primeiro nível, Corneria, terá que obter o maior números de pontos que conseguir usando só o botão B, das bombas inteligentes. Ainda lhe é permitido abastecer com mais três bombas extras (um hexágono vermelho com um "B" desenhado), mas se desistir, o desafio acabará. A *Player* conseguiu obter a módica quantia de 21 pontos. Um conselho, mate os robôs gigantes e os alienígenas.

PC

QUAKE 3 ARENA

■ Desafio: **Escondidas**

■ *Quake 3* é magnificamente violento e sangrento. Por isso, este desafio é deveras assustador e requer uns nervos de aço. Escolha a opção de um só jogador no nível Arena of Death (Q3DM3) no cenário Nightmare. O objectivo é o de evitar ao máximo o Mynx e o Orbb sem a utilização de armas. À medida que Mynx/Orbb vão causando mortes, você irá ficar com os pontos. Quando morrer o desafio acabará. A *Player* conseguiu somar 13 mortes até ser atingido por um míssil. Um conselho, descubra um canto escuro para se poder esconder.

PLAYSTATION

TEKKEN 3

■ Desafio: **Sobrevivência**

■ Este desafio requer que jogue no modo de sobrevivência com a personagem Law. Aí só poderá usar os botões de movimentos e o botão ◯ (pontapé) para derrotar o maior número de adversários possíveis. Nós conseguimos aniquilar três oponentes antes de sermos derrotados. Será que é capaz de ultrapassar este valor?

PLAYSTATION

ISS PRO '98

■ Desafio: **golo na própria baliza**

■ ISS Pro Evolucion é sem sombra de dúvidas o campeão dos simuladores de jogos de futebol. Mas ISS Pro'98 continua a ser um excelente título. Bem, se quiser um divertimento extra do seu antigo título, tente este estranho desafio. Escolha um jogo contra o computador e tente marca o maior número de auto-golos só com o botão ◯ durante os noventa minutos de jogo. Não vale marcar golos com o guarda-redes – isso é demasiado fácil. A *Player* conseguiu fazer um resultado de 12-0. Tente bater este recorde, claro, se conseguir.

PLAYSTATION

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

■ Pause o jogo, pressione na respectiva sequência de botões para obter a intrujice pretendida.

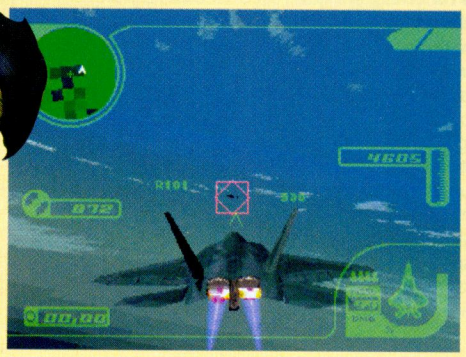
Pressione em L1, depois...

cima (x2), baixo, drt (x2), esq, ◯, drt, esq, baixo	Todas as habilidades
baixo, ◯, cima, esq, cima, esq	Ateste a vida
drt, ◯, baixo, cima, baixo, cima	Vida no máximo
esq, ◯, cima (x2), baixo	Aleije o Raziel
drt (x2), esq, △, drt, baixo	Ateste a magia
△, drt, baixo, drt, cima, △, esq	Magia no máximo
baixo, △, L2, drt (x2), baixo (x2), esq, △, baixo, drt	Soul Reaver
△, baixo, L2, drt, cima, baixo	Subir paredes
baixo, cima, drt, cima, baixo, esq, ◯, drt, baixo	Fire Reaver
△, direita, baixo, ◯, cima	Make Fire Reaver
X, direita, cima (x2), △, esq (x2), direita, cima	Aerial Reaver
X, ◯, direita, △, esquerda (x2), direita, cima	Kain Reaver
baixo, esq, △, baixo, cima	Force Glyph
baixo, ◯, cima, esq, baixo, direita (x2)	Stone Glyph
direita (x2), baixo, ◯, cima (x2), baixo	Sound Glyph
baixo, ◯, cima, baixo, direita	Water Glyph
cima (x2), direita, cima, △, L2, direita	Fire Glyph
esq, ◯, esq, direita (x2), cima (x2), esq	Sunlight Glyph

PLAYSTATION

ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE

■ Para desbloquear a Missão Simulator, acabe cinco vezes o jogo com o mesmo resultado e com cinco finais diferentes. Muito fácil.



AS DESPEDIDAS

E pronto! Já chega de códigos e batotas para a dição deste mês. Se tem alguns conhecimentos de dicas ou batotas que gostasse de partilhar com a equipa da Player e com todos os nossos leitores, envie-as para a morada à direita, por carta, fax ou e-mail e nós tentaremos mostrá-la numa das nossas edições. Até ao próximo mês. Obrigado a todos aqueles que têm colaborado.

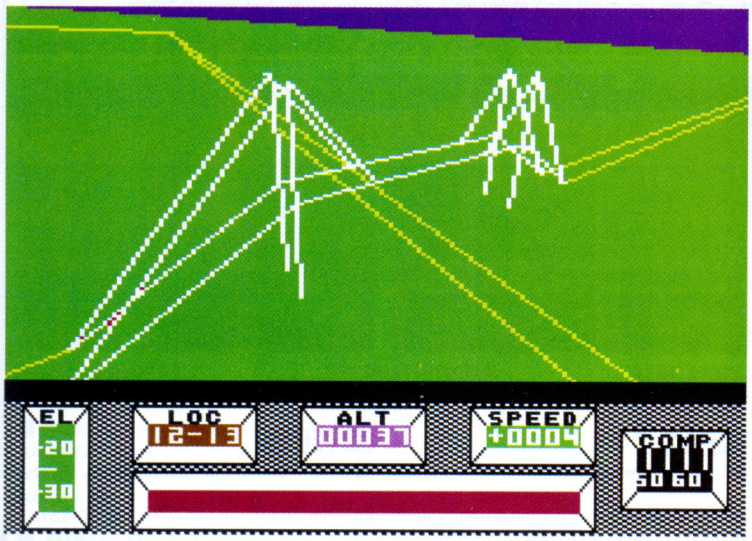
Player

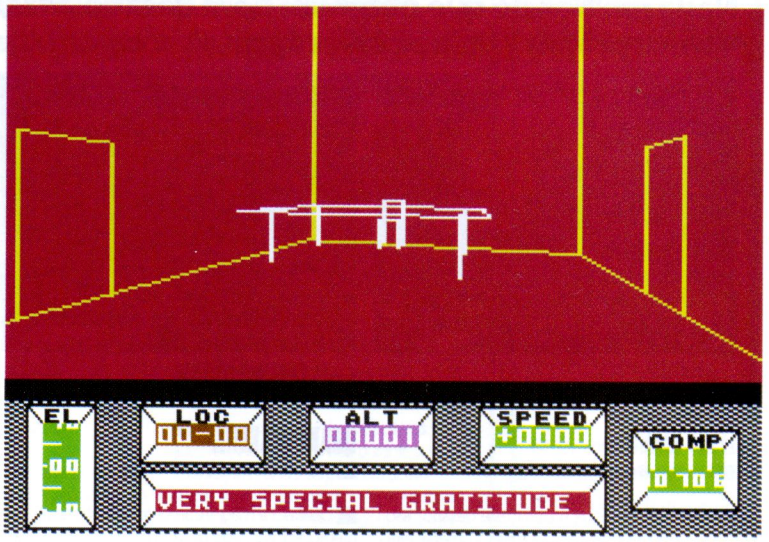
Azinhaga da Torre do Fato, 19-B, Escritório 1, 1600-774 Lisboa

Fax: 21 – 716 8308

E-mail: correio.player@ bit.pt

Fevereiro de 1986



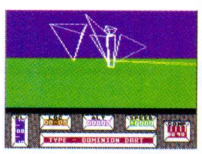


Mercenary

Sejam bem vindos ao estranho mundo do planeta Targ.

A pesar de todas as previsões, o século XXI aproxima-se rapidamente e ainda não foi inventada uma nave espacial pessoal. E a razão é esta: não valem nada. De acordo com os videojogos, existem mais possibilidades que uma nave intergaláctica pessoal nos transporte acidentalmente de encontro a uma nave extraterrestre, ou que os seus lasers deixem súbita e inexplicavelmente de funcionar, do que esta cumpra eficazmente as funções para que foi concebida. Isto se não acontecer o pior e se despenhar num qualquer planeta esquecido por Deus e pelos alienígenas.

Assim aconteceu em *Mercenary 6*, um título da Commodore 64 lançado no distante ano de 1986. O jogo iniciava-se com o jogador a contemplar os retorcidos destroços da sua nave, ao mesmo tempo que o seu inseparável computador o informava amigavelmente que se havia despenhado num planeta alienígena. Mas este planeta – Targ – era especial. A atmosfera respirável, as forças de gravidade e a existência de duas facções beligerantes não apresentavam qualquer novidade.



Mercenary
- Editora: **Novagen**
- Produtor: **Paul Woakes**
- Género: **Aventura de arcada**
- Sistema: **C64, Spectrum, Amstrad**
- Jogadores: **1**
- Pontuação: **9/10**

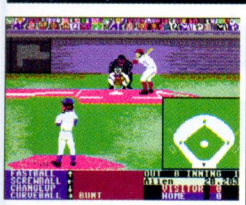
Dito isto, os anteriores exploradores dos estranhos novos mundos dos videojogos poderiam considerar-se felizes se conseguissem vislumbrar decentemente o 2D. O planeta Targ era composto por cenários feitos de "arames", de forma a criar um mundo 3D perfeitamente explorável. Tal como em Driller, que introduziu os níveis 3D nos videojogos, as primeiras reacções aos cenários de *Mercenary* são arrebatadores, especialmente para quem se lembra da satisfação com que os admirava em 1986. Contudo, na ida década de 80 a capacidade de desenvolver um mundo passível de ser "vivido" de forma tridimensional era considerada uma autêntica façanha tecnológica. Meio milénio depois do Renascimento, os videojogos haviam descoberto o desenho em perspectiva.

A primeira regra de *Mercenary* era "não existem quaisquer regras". Após adquirirmos uma nova nave (colocada exactamente ao lado da antiga...), poderíamos partir em exploração de todo o planeta. Não muito tempo depois esbarrávamos num objecto rectangular – aqui era-nos revelada uma vasta rede de túneis subterrâneos, os quais comunicavam com a superfície em pontos que distavam vários quilómetros entre si. Ainda melhor, quando nos apoderávamos de uma nave mais rápida podíamos aceder a um complexo situado bem para lá da superfície – e era perfeitamente possível passar numa porta "armadilhada", e observar horrorizados, a forma como caíamos de vários quilómetros de altura. Entretanto, não existiam quaisquer indicações sobre o que fazer a seguir. Com as duas facções rivais a requisitar os nossos serviços a troco de dinheiro – colectar isto, trazer aquilo, destruir o outro – permanecia a dúvida sobre quem seriam os bons e os maus. Com a inexistência de qualquer tipo de indicadores de direcção, rapidamente começávamos a fazer certas perguntas: O que estará para lá daquela porta em forma de caveira? O que estará guardado dentro daquele bunker situado numa área não habitada do planeta, a vários quilómetros da cidade principal? Haverá alguma forma de escapar deste planeta?

Caso fosse mesmo possível escapar do planeta Targ, foi lançado um pacote suplementar contendo uma nova aventura (sim, a nave voltou a despenhar-se), e uma sequela 3D – Damocles – aparecendo no princípio dos anos 90. O programador e autor original, Paul Woakes, desapareceu desde então. Esperemos que, caso decida regressar ao mundo dos videojogos, Paul decida apanhar o autocarro.

Jogos do mês

Os favoritos da velha guarda em Fevereiro de 1986



Hardball
Sistema: **C64**
Editora: **Accolade**

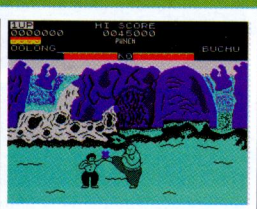
Antes da chegada de *John Madden Football*, os jogos de desportos americanos não haviam conhecido grande sucesso na Europa, mas esta engenhosa interpretação do desporto favorito nos EUA angariou bastantes fãs. Poderá o sucesso de *Hardball* ter algo a ver com a popularidade dos jogos de luta? Quem sabe?

Borrowed Time
Sistema: **C64**
Editora: **Activision**

Desde a intensa cena de abertura, na qual os nossos homens eram perseguidos por violentos mafiosos, até ao final do jogo, *Borrowed Time* fazia uso de um ritmo que este tipo de aventuras não deveria, por direito, ser capaz de atingir. Os controlos dirigidos através de ícones eram igualmente algo de muito especial.

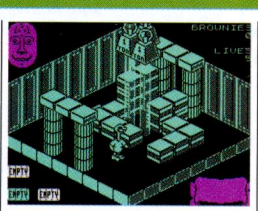
MOVIE
Sistema: **Spectrum**
Editora: **Imagine**

Tal como *GoldenEye* deu ao género de jogos na primeira pessoa uma perspectiva muito realista, esta aventura transplantou os cansados cenários isométricos para um mundo real de gangsters, prostitutas e cavaleiros fantasma. Apesar de bastante envolvente, *Movie* requeria muito trabalho.



Yie Ar Kung Fu
Sistema: **Spectrum**
Editora: **Imagine**

Este *beat-'em-up* da Konami apresentava guerreiros atarracados e movimentos especiais, o que fez dele o percursor do excelente *Street Fighter 2* da Capcom. Os joysticks eram obrigatórios, a não ser que se possuísse um par de mãos extra que se pudessem ocupar das inúmeras teclas de controlo.



Sweevo's World
Sistema: **Spectrum**
Editora: **Gargoyle**

Mais conhecido pelas suas sugestivas aventuras baseadas em lendas irlandesas, a Gargoyle decidiu dedicar-se à comédia com o lançamento deste *puzzler*, o qual era habitado por um robô. Esmagar galinhas e apanhar duendes eram apenas duas das estranhas tarefas presentes em Sweevo´s World.

Mikie
Sistema: **Spectrum**
Editora: **Imagine**

Mais uma conversão de um jogo de arcada da Konami, inteligentemente concebida pela equipa da Imagine. Mikie era um pequeno rapaz que não desejava mais que um beijo da sua apaixonada, mas que para isso tinha de enfrentar professores irados, contínuos caprichosos e cozinheiros tresloucados. Já não há jogos assim...

As primeiras 15 assinaturas Player recebidas com data dos correios até 07-03-00 recebem este fantástico jogo.

COM O APOIO DE HAMMER TECNOLOGIES

Desligado

Se ainda somos daqueles que jogam até às 3h da madrugada, então iremos adorar isto...

Os PCs são grandes, custam uma fortuna e pesam uma tonelada. Mas como qualquer pessoa que já tenha desembrulhado presentes debaixo da árvore de Natal deve saber, o peso é directamente proporcional à qualidade. Por conseguinte os PCs suportam alguns dos melhores jogos que o dinheiro pode comprar – no caso de não ter jogado ainda *Half-Life* ou *Unreal Tournament*, francamente, que desperdício de tempo.

A grande maioria dos jogos vêm preparados para nos tirarem algumas horas de sono – passamos mesmo a noite a pensar por entre os lençóis uma forma de passar um determinado obstáculo – na verdade, muitos dos jogos nem nos deixam chegar aos lençóis.

Só depois de passados três quartos de hora em tentativas, é que nos conseguimos livrar de uns quantos alienígenas em *Half-Life: Opposing Force*, ou então levar a personagem de Mel Gibson, William Wallace, à vitória na reconstrução de Braveheart em *Age of Empires 2*, de seguida olhamos para o relógio e vemos que já são 3 horas da manhã. Estes sim são Os Melhores Momentos. Saímos então do jogo e desligamos o computador.

Os nossos olhos já vêm tudo desfocado, mas lá está, o ecrã cheio de nuvens fofas e com a mensagem; "Encerramento em curso. Aguarde por favor." É o alívio de um trabalho bem feito, uma sensação semelhante àquela que sentimos quando finalmente os pais da nossa namorada se vão embora. A mensagem no ecrã quase faz chorar os nossos olhos já vermelhos. Mas não é um adeus, é mais um "até logo".

Nenhum outro sistema de jogos se despede de nós quando o desligamos. A PlayStation, a Dreamcast e a Nintendo quase nos fazem sentir culpados quando as desligamos. Mas o nosso PC até nos dá a escolher. "Tem a certeza que a) Deseja encerrar o computador? b) Reiniciar o computador? c) Reiniciar o computador no modo MS-DOS? Ou d) Fechar todos os programas e reiniciar como utilizador diferente?". Encantador. Claro que podemos simplesmente desligar a máquina, mas o nosso PC não gosta desse gesto. Só que depois surge a afirmação "O Windows não foi correctamente encerrado", que por sua vez nos faz lembrar o nosso antigo professor de biologia.

"Uma ou mais unidades podem conter erros. Pressione qualquer tecla para executar o ScanDisk." As cores berrantes que se apresentam perante nós dizem-nos que o nosso PC pode não estar muito bem de saúde. Desta vez esta sensação equivale-se à que sentimos quando o nosso filho volta da escola com um olho negro. E a culpa, como ser-se apanhado no comboio sem bilhete, é tão grande que prometemos não voltar a fazer o mesmo.

Por isso, da próxima vez que desligarmos o nosso PC às tantas da madrugada, convém recordarmo-nos o quão bom é tê-lo na nossa companhia, e desejar-lhe uma boa noite de descanso. Porque, embora muita gente não acredite, também as máquinas têm sentimentos. P

Querem Jogar?

■ Também nós podemos desligar um PC e ouvir os ruídos internos do "génio" a reagir quando clicamos no rato pela última vez antes de irmos para a cama (ou tomar o café da manhã, no caso de uma directa).

Nenhum outro sistema de jogos se despede de nós quando o desligamos

Infor Laranjeiras

two mouse

PREÇOS SUJEITOS A ALTERAÇÃO SEM AVISO PRÉVIO. IVA INCLUÍDO A TAXA DE 17%. OS COMPUTADORES NÃO TEM SISTEMA OPERATIVO, NECESSÁRIO PARA O SEU FUNCIONAMENTO

CPU

AMD K6 II 350	CONSULTE
AMD K6 II 380	CONSULTE
AMD K6 II 400	CONSULTE
AMD K6 II 450	CONSULTE
P II 333 MHz Celeron 128K	CONSULTE
P II 400 MHz Celeron 128K	CONSULTE
Pentium II 350	CONSULTE
Pentium II 400	CONSULTE
Pentium II 450	CONSULTE
Pentium III 450 MHz	CONSULTE
Pentium III 500 MHz	CONSULTE

MEMÓRIAS

SIMM 32 Mb EDO	12.329$
DIMM 32 Mb 100 MHz	12.500$
DIMM 64 Mb 100 MHz	29.000$
DIMM 128 Mb 100 MHz	48.900$

FAX-MODEM

Fax-Modem Interno 56 k V90	7.800$
Fax-Modem Externo 56 k Dinalink	14.460$
Fax-Modem Interno Supra PCI 56 k	10.420$
Fax-Modem Externo Supra 56 k	17.890$
Fax-Modem Externo US Robotics Voice	25.960$
Fax-Modem Externo US Robotics M.	33.695$

CAIXAS

ATX Midtower	8.090$
ATX Simple III	14.650$
ATX Bigtower	14.650$

IMPRESSORAS

Epson Stylus Color 440	34.900$
Epson Stylus Color 640	34.900$
Epson Stylus Color 740	57.900$
HP Deskjet 695C	28.400$
HP Deskjet 710	39.800$

DISCOS RÍGIDOS

HD 4,3 Gb IDE	20.900$
HD 6 Gb IDE	22.900$
HD 8 Gb IDE	24.900$
HD 10 Gb IDE	31.900$

MULTIMÉDIA

CD-ROM 40x	8.100$
HP 8100i	53.500$
Creative 64 PCI	5.400$
Creative Live Value	14.430$
Creative Live	37.930$
Colunas 240 W	3.300$
Colunas Creative+Subwoofer	15.600$
Colunas Microsoft SDigital Sound	39.259$
Placa Rádio	3.850$
Placa TV Xtreme	25.010$

MOTHERBOARD

Motherboard p/K6	14.500$
Motherboard p/K6 Soyo	17.800$
Motherboard BX 440	19.362$
Motherboard BX 440 Soyo	22.633$
Pentium II 512 k	17.100$

PLACAS GRÁFICAS

PCI S3 Virge 4 Mb	4.810$
AGP S3 4 Mb	4.970$
AGP Trident 4 Mb	4.390$
AGP Intel 8 Mb	8.000$
AGP SIS 8 Mb c/TV	8.740$
AGP Matrox Millenium G200 SDA	14.900$
AGP Matrox Millenium G400 32 Mb	43.500$
Creative Riva TNT 16 Mb	21.550$
AGP 3D Banshee	18.100$
Marvel G200	50.800$
AGP S3 Savage 4 32 Mb	19.500$
AGP SB RIVA TNT 2 Ultra 32 (16Mb)	22.000$

Faça as encomendas por e-mail:
twomouse@mail.pt

PENTIUM III

Intel Pentium III 600 Mhz
Board Intel Bx440
Placa Gráfica Savage 4 - 32 MB – 3dfx
Drive 3.5
HD 10 GB Ultra DMA II 66
DVD-ROM 5X TOSHIBA
Caixa ATX
128 MB RAM
Teclado PS/2
Rato PS/2
Colunas 240W
SB LIVE VALUE
Monitor 17" Relisys 1600X1200 0.26 85Hz
Modem 56k V.90

382.000$

OFERTA DE RATO, TECLADO, TAPETE, NA COMPRA DE UM COMPUTADOR

PROMOÇÃO MENSAL IMPRESSORA HP 710

37.500$00

(NA COMPRA DE UM COMPUTADOR COMPLETO)

PENTIUM II

Intel Pentium II 350 Mhz
Board Intel Bx440
Placa Gráfica 16 MB RIVA TNT
Drive 3.5
HD 8 GB Ultra DMA II 66
CD-ROM 44X
Caixa ATX
64 MB RAM
Colunas 240W
SB 64 PCI
Monitor 15" DIGITAL

178.000$

INTEL CELERON

Intel Pentium CELERON 366 Mhz
Board Bx440
Placa Gráfica 8 MB
Drive 3.5
HD 6.4 GB Ultra DMA II 66
CD-ROM 44X
Caixa ATX
64 MB RAM
Colunas 240W
PLACA DE SOM 16 BITS
Monitor 15" DIGITAL

142.000$

AMD Athlon

Intel Inside Pentium III

Microsoft

HEWLETT PACKARD

SAMSUNG

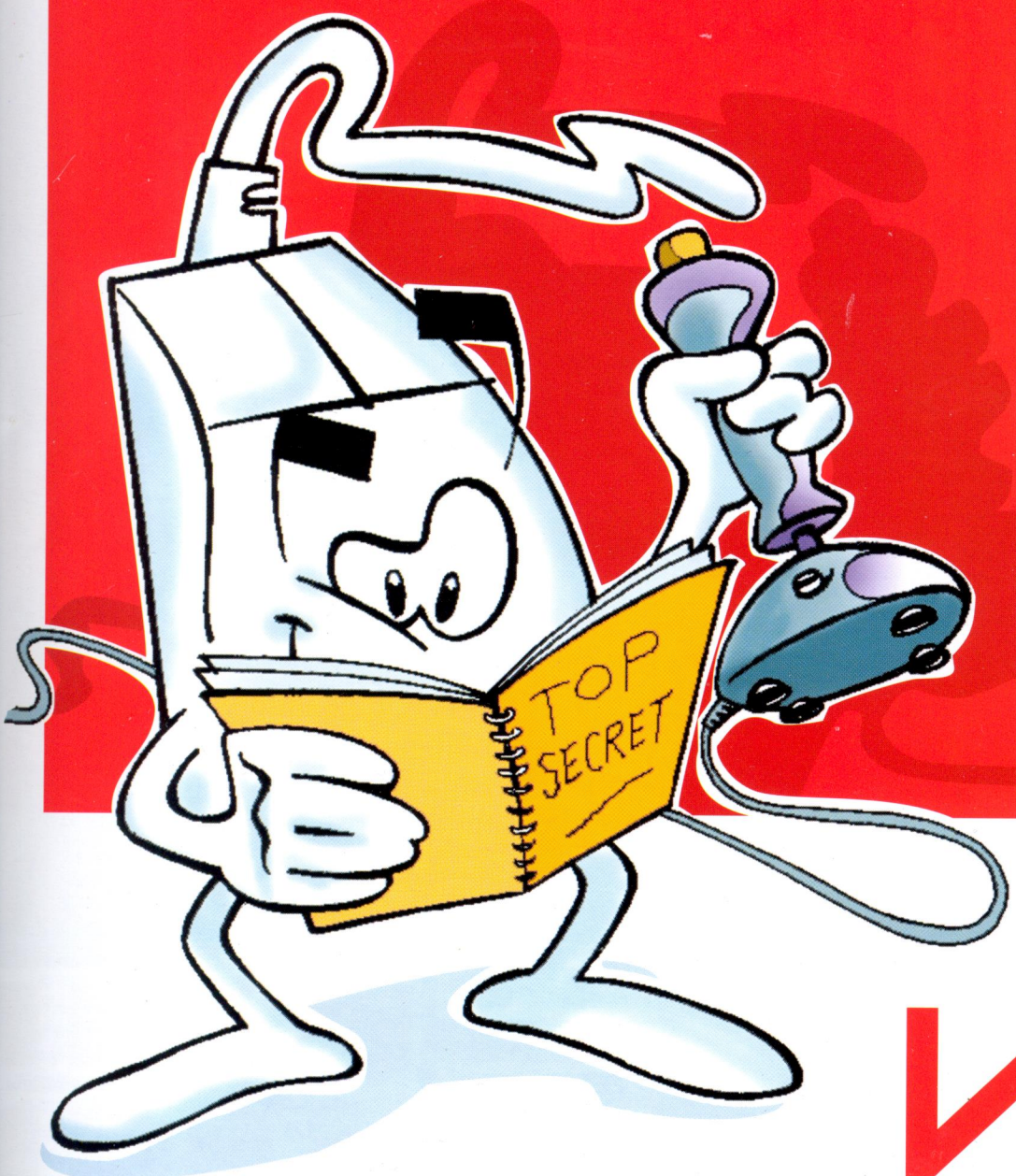
matrox

Rua das Laranjeiras, 1, Lisboa (Metro das Laranjeiras)
Tel.: 727 14 66/1 Fax: 727 14 61
Horário: 2.ª a 6.ª das 9.30h às 20h, Sábados até 13h

FAZEMOS UPGRADES • MONTAMOS REDES
ÓPTIMAS CONDIÇÕES PARA REVENDA
FACILIDADES DE PAGAMENTO ATÉ 36 MESES

INSTRUÇÕES:

1.- VÁ À VOBIS
2.- SELECCIONE JOGO,
3.- START GAME!!



VOBIS

Informática para todos
Tudo para Informática

C. Colombo • MaiaShopping • Funchal • Aveiro (C. Carrefour) • NorteShopping (2) • C. Vasco da Gama • Seixal (Continente) • GaiaShopping